www.game-exe.ru

СЕНТЯБРЬ 2002







AMERICAN CONQUEST

СТР. 47-62

ЗАВОЮВАННЯ АМЕРИКИ

Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.



www.game-exe.ru

СЕНТЯБРЬ 2002











Oblivion Lost

СТР. 47-62

ЗАВОЮВАННЯ АМЕРИКИ

Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.



СИКВЕЛ КЛОНУ НЕ ТОВАРИЩ?

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здрасьте! Прочитав июньскую тему номера, я позволил себе немного поспорить с вами. Пожалуйста, забудьте о раскачанных навыках метания и отложите в сторону приготовленные тяжелые предметы. Просто послушайте.

ПОЛЕМИКА С АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ...

РПГ и симуляторы — и впрямь самые перспективные КИ-жанры. Но если симы пытаются лишь максимально соответствовать действительности, то ролевые игры могут предложить много-много контакта с героем и неплохую свободу в игровом мире. Современные игры часто наклеивают на себя ярлыки "С элементами РПГ". Но будет ли у них какая-нибудь преемственность и нужна ли она им — неизвестно. А дальше больше...

Игрока интересует придуманный для него мир, он не хочет его покидать — вот вам сиквел. Логично. Но в свете наступления того, о чем сказал Господин ПэЖэ, а он сказал о грядущем тотальном Massive Multiplayer Online, имеет ли это значение?

А разве среди вчера-сегодняшних игр тенденция сиквелизации настолько жесткая? Fallout (ох, не прощу я Скару разгромное превью на демо Fallout 1), к примеру. Спросите у поклонников игры, хотят ли они продолжения? И что в нем должно быть самым главным: 3D-графика, система боя, а может, интересный мир и оригинальный сюжет? Являлся ли второй Fallout сиквелом первого? А Fallout Tactics там каким боком?

Боссы Interplay соглашаются с тем, что компания лепит сиквелы, но в то же время отказываются говорить о продолжении Fallout'а. Мол, не готовы мы к нему еще. Да и зачем игре продолжение? Ведь наш герой победил самого страшного врага американской демократии — американского же президента.

(Наконец, маловероятно, что в будущих потомках GoldBox'ов будет Il-2 2005 (хотя, конечно, все зависит от политики "1С"). Олег Медокс, насколько я могу судить о нем по Интернет-форумам, в 2005 г. скорее будет занят чем-нибудь вроде максимально точного симулятора "Ilya Muromets: Bombardirovschik".)

МАШЕЙ АРИМАНОВОЙ...

С приходом Маши в журнал я стал пропускать раздел квестов: он стал для меня слишком умным и женственным. Но когда она делает в своих статьях выводы, я не могу не восторгаться. Всегда в самую точку! Причем с очень яркой эмоциональной окраской.

Помню, как-то читал колонку о смерти серии Space Quest. В качестве фоновой музыки у меня крутилась в произвольном порядке MP3-коллекция зарубежной попсы. На самом драматическом месте статьи — прощании с Роджером — начинает играть основная тема "Титаника" в исполнении Селин Дион. Несмотря на распространенно "юморное" отношение к песне, я чуть не пустил скупую мужскую слезу.

Абсолютно согласен с Машей. Квесты, как и детективы с ужастиками, базируются на эффекте "закрытой двери". Игрок хочет перманентно знать, "что же там, за этой дверью?". Погружение в тайны сюжета, решение головоломок — вот то, что движет большинством квестоманов. Яркие персонажи и преемственность сюжетной линии вряд ли набьют оскомину такому игроку.

А при этом некоторые позволяют себе говорить о "женской логике". Мужикоиды несчастные...

ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ И АНДРЕЕМ ОМОМ...

В целом очень интересная и правильная статья. Но зачем в подтверждение своей классификации приводить конкретные примеры? Ведь игрушки — дело довольно личное, и наверняка появится куча недовольных. Тем более что все стратегии не назовешь. Тут, сдается мне, как с людьми: можно разделить их на несколько категорий по типу поведения, но некоторые попадут сразу в несколько слотов, а другие — ни в один. Вот и бедный Ваня Долвич угодил сразу в два рода продолжений...

Я бы добавил к вашим "памятникам" еще и Z. Хотя сам играл в него не так уж много, след он оставил в истории стратегических КИ о-го-го какой. Зато не знаю, куда отнести Lord of the Realm 1, 2. К Stronghold'ам?

Постараюсь записать в деклассированные элементы "гнусно ремесленническую" Mech Commander 2. Я поклонник этого мирка. Но попавшая ко мне в пик увлечения литературой FASA первая часть игры вызвала лишь мигрень и зубную боль. Сложно, быстро надоедает, не блещет ни красотой, ни сюжетом. И вот через три года я вижу у знакомого игру с тем же названием, но за номером "2". Которая вызвала нешуточный интерес. Что поспособствовало этому — не знаю. Может, хорошо сработанный и выверенный на других играх интерфейс управления в 3D, может, приятная графика, а может, далекий от пафоса и соплей intro. Покупаю. Играю — и не могу оторваться. Замечательный сюжет прекрасно вписывается в идеологию "внутренней сферы". Профпринадлежность моей команды запросто объясняет ляпы зеленых пилотов, покупку и сбор меха-барахла. Прокачивание пилотов "перками"... Извините, увлекся. Конец игры. "Командир, я подняла наши расценки на рынке наемников..."

Нет, не могу удержаться, все-таки скажу! Сразу после MC2 мне попались долгожданные "Проклятые земли". И хоть стратегией "ПЗ" не назовешь, параллелей между этими играми возникло много. И вопросов — к "ПЗ": куда утекают 512 пачек "рамы" и почему мы тормозим? почему цепляемся камерой за горы? да знают ли герои, что такое pathfinding? эй, зачем ты бросился на тролля с одним процентом жизни? почему при нелинейном сюжете создается впечатление, что меня ведут (иногда хочется ритуальным ножичком заковырять людоеда)? почему, посмотрев финальный мультик, я не чувствую себя героем, спасшим мир?.. А ведь это была ожидаемая мной полтора года НАША ВЕЛИКАЯ ИГРА... И ставил я патчи на "ПЗ", а вот MC2 ни разу не предложил мне написать об ошибке туда, куда обычно предлагают сообщить игры, изданные этой корпорацией...

АШОТОМ АХВЕРДЯНОМ...

Совершенно верно — жанра симуляторов как такового нет. Как можно записывать в один жанр игры, "симулирующие" то гольф, то бога? А ведь записывают! С другой стороны, с таким подходом любую КИ можно назвать симулятором. И в то же время — ни одну.

Возьмем hardcore. Свободно пилотируя Su-27 Flanker на домашнем компьютере (пусть даже с джойстиком, педалями и РУД, максимально соответствующими настоящим), игрок не сможет сделать это на реальном самолете (если только он не профессиональный летчик). Вероятно, используя настоящую кабину-симулятор, у него и получится частично поддерживать летную форму, но КИ здесь не помогут. Максимум, что они дают, — знакомство с техникой, возможностями ее применения, а также ее устройством (нечто подобное я узнавал, занимаясь когда-то авиамоделизмом). Конец хардкора.

Чем отличается "симулятор футбола" от симулятора гонок "Формулы-1" в аспекте точного соответствия реальности? Ничем, по-моему. Оба — симуляторы лишь в развлекательно-познавательном плане. Пока еще... Итак, допустим, что жанр есть. Значит, он самый знаковый и практически самый важный в индустрии КИ. Самый приоритетный путь развития игроиндустрии — максимальная симуляция реальности. Или нет? Значит, внутрижанровых групп должно быть намного больше: симуляторы техники (в т.ч. фантастической), имитаторы боевых действий, секса (sic!), семьи, спорта (в т.ч. рыбалка на оленей), животных (в т.ч. драконов), олигархов и т.д.

Интересно, является ли Operation Flashpoint (ожидал всякого от "Буки", но не английской речи у русских солдат в фирменной локализации игры) симулято-

ром? А еще я могу управлять, например, Ми-24 (чей убогий клон можно наблюдать в "Episode II" в виде полного десантного модуля клоновитых штурмовиков императора Палпатина — дорисуйте лишь в воображении хвостовую балку и несущий винт), и очень эффектно, если сравнивать со старенькими симуляторами.

"Корсары"? Я не встречал лучшего симулятора парусников. Ну, не считая чуть устаревших симуляторов регат с текстовой графикой. А GTA3 — симулятор? Нет? А GTA8, где будут лицензированные автомобили, неотличимые от реальной физика и модель повреждений? Разработчики этого гипотетического сиквела смогут сделать еще много чего, но я сейчас не о научной фантастике…

Что же до консервативности в авиасимуляторном жанре, то озверелые игроки на форумах не раз упрекали Олега Медокса в том, что в его игре нельзя пофлиртовать с медсестрой, пробежаться по передовой со "шмайсером" и т.п. Между тем "во "Второй мировой" танкист сможет при желании сесть за рычаги управления другой машины (например, захваченной), помочь артиллеристам подавать патроны или заменить водителя грузовика…" Что? Это — стратегия? Но согласно предложенной мной разбивке на группы, это симулятор боевых действий. Да я и не про него, а про авиасимулятор нового поколения от 1С:Maddox Games (если у них все будет в порядке, на что искренне надеемся), где пилот будет делать то же самое, а может, и больше.

Ваш "золотой фонд", Ашот, маловат, однако. А еще я вычеркнул бы из него Sub Command.

Игры с такими ошибками нужно давить. Представьте ситуацию: моя "Акула" тихонько подходит к берегу для десантирования зондер-команды. Я перебарщиваю с ходом, "полный назад" не спасает, и очень-очень медленно цепляю землю. Думаете, сажусь на мель? Нет — взлетаю! Глубиномер превращается в альтиметр, телеграф переключается на реверс, попытки продуть-заполнить балластные емкости ни к чему не приводят! Как там пел Сюткин? Так вот — мы были выше! Звезды сияют, бойцы ПВО спят на посту. Думаете, я на этом успокоился? Отнюдь, я переключился на внешний вид и воспользовался вооружением. Нужно было видеть, как стайкой устремляются за горизонт торпеды, а ракеты почему-то, напротив, оставляя красивые инверсионные следы, идут к каким-то только им известным целям на уровне моря. Перефразировав детскую хохму могу заявить: "Подводная лодка в степях Орегона добилась успеха в воздушном бою"…

Да, никто не хочет нарезать 72 круга в F1, но и лететь к цели, а потом обратно несколько часов, когда малейшая помарка может привести к отрывающему закрылки штопору, тоже далеко не все согласны. Да и не знаю я симов F1 с неизменяемым количеством кругов (когда болел за Сенну, были трассы и поменьше). Эх, хватило бы зарплаты на руль с педалями, я бы хоть раз попробовал проехать эти 72 круга! А с Genius Flight2000 F-16 и самодельными педалями из оргалита, ползункового резистора и веревочки (new model! Especial for Il-2!) это не получится.

И НЕСОСТОЯВШАЯСЯ ПОЛЕМИКА С ОТДЕЛОМ "ИГРОВОГО ЖЕЛЕЗА"

Ваше "Железо" достойно восхищения. Вы помогаете мне придерживаться пульса жизни (слишком она, жизнь, у меня с железом, в т.ч. и с игровым, связана). Жалел в свое время, что не дождался ваших тестов первых материнских плат под KT133, и по сетевым обзорам и личному предпочтению выбрал Abit KT7, а не ASUS A7V. Потом пришлось расплачиваться возней с перепрошивками и пр. Зато с "палкой радости" было весело. В материале Game.EXE сие произведение китайских умельцев не имело контроля газа, хотя на журнальном фото его было явно видно. Полностью согласен: он есть, но пользы от него почти никакой (регулировка на уровне вкл.- выкл.). Так вот, меня удивляет, что этот великолепный отдел не участвовал в теме номера. Разве мало сиквелов среди игрового "железа"? Даешь новую революцию с каждым устройством! Полный отказ от обратной совместимости! Каждый год по новой архитектуре! Меняй сокеты раз в полгода!..

ВЫВОД

Мы не против сиквелов, если они не против нас! Всем — огромное спасибо за отличный журнал.

Роджер Вилкин-Зечузенту.

ЛИЧНАЯ НОМИНАЦИЯ БУ

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуй! Сколько лет, сколько зим…

Признаться, на старости лет (уж скоро год, как разменял третий десяток) не ожидал от себя вступления в очередную стадию игролихорадки. И уж никак не ожидал от себя сочинения классического общефилософского письма-в-редакцию, которыми обычно развлекают себя интеллигентствующие игроки тинейджерских годков. Но (иногда) полезно ломать устоявшиеся стереотипы, даже если для этого приходится апгрейдить компьютер. И вот перед вами наглядное доказательство того, что любви все возрасты покорны.

Впрочем, к своей чести должен сказать, что объектом неожиданной любви (широко известного в Очень Узких Кругах) ностальгирующего стратега-квестомана-РПГеймера Бу не стали ни стратегия (четвертые "Герои"? — попса и безвкусица, играйте в Kings Bounty), ни квест ("Джаз" или, быть может, "Фауст"? — настоящие квесты делала только Legend Entertaiment, играйте в Eric the Unready), ни даже ролевая, понимаешь, игра (коих существует, как известно, две: Betrayal at Krondor и Planescape: Tournament). Объектом страсти стал… (барабанная дробь, немногие оставшиеся читатели привстают) Guilty Gear X. Fighting, долгое время проживавший на, прости господи, Dreamcast (остатки читателей встают и с криками негодования уходят. Последним читальный зал покидает сочувствующий Мишель С.). Вот так у нас все запущено. Да.

…проблема в том, что даже покупка USB-пада не помогает управляться с этой адской игрушкой — у WingMan'овских изделий слишком тугой круг "стрелок" (чтоб я помнил, как эта ерунда правильно называется… может, джойстик?), к тому же на этом самом джойстике легче делать полукруг, но гораздо труднее две четверти. А добрые люди из CyberSoft, портировавшие это чудо анимации на ПК, совсем не заботились о бедных клавишедавах: при одних раскладках не работает Faultless Defence, при других нет Recovery, большинство оставляют за бортом Sweep… И при этом "вверх" приходится класть под мизинец, иначе остаемся без вертикального flick'а… И вообще, нужна USB-клавиатура — избивать товарищей по этому несчастью…

…при этом даже в Москве есть люди, на раз доходившие до Survival Level 100. Друг ХЕйТ даже играл с одним — и был безжалостно избит. Пока не нам, тупым крестьянам. Тихо-мирно пытаемся общаться с Faust'ом, которому злой шутник прикрутил "полный" tension. У любимой Millia Rage волосы встают дыбом. Того же эффекта, конечно, можно достичь с помощью ее Destroy Move, только обычно после таких развлечений быстро сам отъезжаешь в мир иной — слишком мед-лен-но…

…тот же добрый друг ХЕйТ нашел в Сети рекомендации перманента по имени Harold Hess. 35 кило последовательностей ударов и прочих сладких комбо. Заканчивается труд словами "there's absolutely no reason for you not to be able to kick ass with Millia now". Ага, сейчас, только еще пяток пальцев отращу....

Я так долго могу продолжать. Честно.

А смысл? Смысла нет. Или его не больше, чем получается при любой попытке выговориться. Одни эмоции, а приятно. Давно я так не западал…

Всем всего, ваш

Бу (Igor@bio.mccme.ru).

От редакции: Рискнем напомнить дорогим читателям, что "Игорь Олегович Бугаенко, очень видный российский MtG-игрок" (цитата из Game.EXE #12'01)", запал на игру, получившую у нас по итогам прошлого игрогода неофициальный авард "Второе измерение года" (см. #3'02, стр.75). Молодец, словом. С хорошим вкусом товарищ. Мы в него всегда верили. И в его друга ХЕйТа тоже, конечно. Не пропадай, Бу (ведь "Нивал" объявил вторых "Демиургов")!..

GAME.EXE #9'02

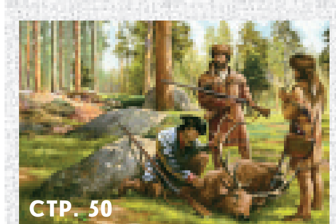
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ


СТР. 8

НОВОСТИ


СТР. 18

ГОЛОСА


СТР. 50

ТЕМА НОМЕРА

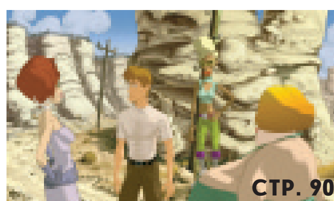

СТР. 55


СТР. 60

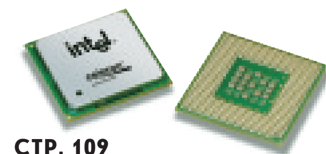
ПРЕВЬЮ


СТР. 70

РЕЦЕНЗИИ


СТР. 90

ПОЛИГОН


СТР. 109

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО


СТР. 112


СТР. 116


СТР. 121


СТР. 123

ТОЖЕ ИГРЫ

СУПЕРСЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

В ЭТОТ РАЗ ЦЕЛЫХ ЧЕТЫРЕ ПРИЗА!!!



TFT–МОНИТОР SYSCOM MSC–511



TFT–МОНИТОР PHILIPS 150S 3F



TFT–МОНИТОР NEC MULTISYNC 1550VM

СТР. 93-94



SOUND BLASTER AUDIGY PLATINUM EX

СТР. 101

Мониторы предоставлены компанией DVM Group
Адрес: Москва, ул. Орджоникидзе, 10
Тел.: (095) 777-1044, Интернет: www.dvm.ru

Монитор предоставлен компанией "ЛАНК"
Интернет: www.lanck.ru, тел.: (095) 286-0270

Комплект предоставлен Восточно-европейским представительством Creative Labs
Интернет: www.creative.com

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #9'02



Стоит моему танку замедлить свой бег, как невидимый снайпер снимет меня выстрелом в висок. Я не услышу, как прилетит моя пуля, я погибну мгновенно, и труп мой будет еще несколько секунд валяться на башне бронированного монстра, внутри которого сижу я.
стр. 70



СТР. 64



СТР. 78

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 9 (86), сентябрь 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

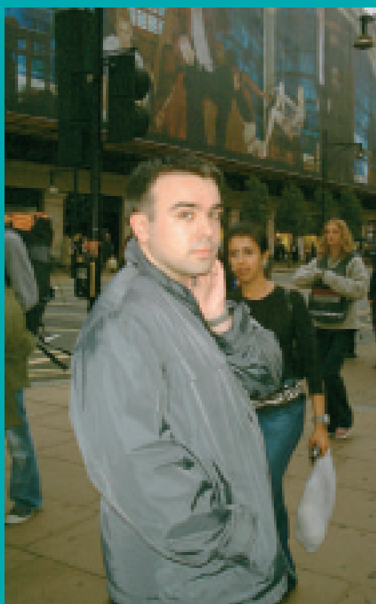
CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Ольга Карлинская (okarl@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 45300 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

АНДРЕЙ ОМ | ВЫБРАННЫЕ МЕСТА



КРОССКУЛЬТ

Скажи мне это в Dolby Surround

Главное наблюдение последних недель: вдохновленные безусловным триумфом разносящего в мелкую стружку все предыдущие кассовые рекорды спайдерменя и условным успехом наряженной в красное от Prada зомбененавистницы Милы Й., кинопродюсеры принялись одну за другой скупать комиксовые и игролицензии. Первые, так получилось, сегодня почти поголовно находятся в хороших руках, вторые же, напротив, ходят стадами и предлагают себя всем желающим за относительно небольшие по меркам цивилизованного мира деньги.

Пока публика рассаживается и пристраивает на коленях пакеты с попкорном, позвольте пару наблюдений. Ничто пока не позволяет думать, что полноценный жирнобюджетный фильм, имеющий в своей основе игровую лицензию, окажется успешным. Откровенные помои вроде киноадаптаций Double Dragon, Street Fighter и Mortal Kombat рассматривать даже не будем — это первые робкие шаги, показавшие, что в данном конкретном случае сумма двух и двух никак не равняется четырем и что многомиллионная лояльная Nintendo аудитория ни в коем разе автоматически не понесет в кинотеатр сэкономленные на завтраках копейки, если ей там покажут наряженного в красную фуражку сантехника. Надо, знаете ли, изворачиваться. Дальше интереснее: пространство для изворотов оказывается весьма тесным и неуютным. Сюжеты у современных массовых игр (если это, конечно, не Morrowind) сами знаете какие — срам один. Сколько-нибудь аутентичного переноса на экран, подобного экранизации книги или комикса, получиться не может в принципе — так только, общий антураж и некоторые характерные главгеройские черты вроде крысиной косички и бюста DD-размера. За полвека спайдерменьских приключений фактуры накопилось столько, что сценаристу всей работы — попросить у сына пару подшивок и художественно изложить их краткое содержание в формате "Паркер выдавливает прыщ, надевает комбинезон и убегает по стене". Не то с КИ. Все, что умеет делать Лара Крофт, — это скакать, прости господи, по-козлиному и палить из пистолетиков. Коллизии сериала Final Fantasy, напротив, вменяемому человеку и так до известного места, а еще и смотреть на это полтора часа в кино, какой бы невероятной ни была анимация, — увольте на фиг (см. для наглядности информацию о кассовых сборах на чудесном сайте www.boxofficemojo.com).

Поэтому вот вам причина почти всех провалов сегодняшних КИ-лицензионных фильмов: расчет на предельно лояльную аудиторию. Ошибочка. Брэнды сами по себе слабенькие, как бы нам с вами ни хотелось обратного. Не тянут. Продюсерам придется придумывать value added, "добавочную ценность", мотивированно заставлять идти на какой-нибудь гипотетический Grand Theft Auto: The Movie не только меня, Фрага и Скара, но и миллионы людей, которые под играми понимают пасьянс или домино с Петровичем под новое пиво "Балтика" со вкусом пива.



При должном умении и при условии произрастания рук сотрудников Columbia откуда следует из одного только антуража RtCW можно сделать редкостную конфету.

ЦОЙ ЖИВ

Святая Интернет-уверенность в том, что XXth Century Fox спит и видит, как бы половчее начать съемки фильма по мотивам игросериала Aliens vs Predator (кстати, ВПС своими глазами видел в какой-то дикой стране аркадный автомат с шедевром Predator vs Robocop vs Terminator), по своей бескомпромиссности похожа на "Цой жив". Жив, и все тут, блн. Доводы разума бессильны. Однако намедни неожиданно мощно выступило издание

Variety (www.variety.com), опубликовавшее информацию о том, что режиссер Пол Андерсен (Paul Andersen; не тот, который "Магнолия", а тот, который как раз Resident Evil) готовится приступить к сочинению сценария первого киностолкновения Хищника с Чужими. Судя по всему, сказочник Андерсен планирует показать нам историю человекоученого, задумавшего стравить две упомянутые в названии фильма "народности" на удаленной планете. В исключительно естествоиспытательских целях и с предсказуемыми последствиями.

Variety на полном серьезе сообщает и еще одну новость: Columbia Pictures приобрела у Activision права на экранизацию Return to Castle Wolfenstein. Подробности пока держатся в тайне и обильно домысливаются обитателями тематических Интернет-форумов; мы же добавим, что, при должном умении и при условии произрастания рук сотрудников Columbia откуда следует, из одного только антуража RtCW можно сделать редкостную конфету.

(Но, заметим в скобках, как уже здесь фиксировалось, к исходящей от Variety информации следует относиться со звериной осторожностью и глебжигловским подозрением.)

LEGIONS OF DYNAMIC DISCORDIA

Или вот привалило, так сказать, счастье, откуда не ждали: сразу несколько изданий (см., например, Hollywood Reporter) сообщают об официальном намерении все той же Columbia выпустить на экраны полномасштабную киноверсию похождений гражданина JC Дентона во вселенной Deus Ex. Продюсировать полотно доверили Лоре Зискин (Laura Ziskin), только что покрывшей студию невменяемой славой Spiderman'я. Как сообщается, фильм будет следовать сторилайну оригинальной игры: 2052 год, UNATCO, нано-аугментации, разветвленная сеть тайных обществ — дальше вы знаете. Питер Шлессел (Peter Schlessel), вице-президент Columbia по производству, высказался в том смысле, что "мы надеемся, что торговая марка Deus Ex станет одним из самых успешных брэндов нашей студии". При этом сайт Aint It Cool News (www.aintitcoolnews.com), цитируя британский игрожурнал PC Zone, приводит следующее высказывание Уоррена Спектора (Warren Spector): "Мысли об экранизации DE посещали меня еще в процессе работы над игрой. Мне всегда казалось, что роль Дентона лучше всего исполнил бы Мэтт Дэймон, но после того как игра увидела свет, все стали говорить, что JC — вылитый Траволта". Спектор добавляет также, что отдал бы полжизни за то, чтобы увидеть, как Арнольд наш с вами Шварценеггер изображает Гантера Германа (Gunther Herman) — того самого, с красными глазами и центнером железа в голове.



Мясной человек Дуэйн Джонсон (Dwayne "The Rock" Johnson).

Вот, кстати, любопытный пример игрофильма, который может и выстрелить. Обо всех ингредиентах заблаговременно позаботились мистер Спектор и мистер Смит (Harvey Smith): персонаж с титанической харизмой, черные плащи, произносимые страшным голосом блистательные one-liners вроде моей любимой реплики "Ten seconds and I'll put you into the list of NSF casualities" — с такими героями вы хотите ассоциировать себя, когда смотрите кино. Готов и сценарий, по сей день считаемый мной лучшим в индустрии, — со времен Роберта Антона Уилсона, а это 80-е годы, никто так доходчиво не рассказывал публике о деятельности организации, известной как Ancient Illuminated Seers of Bavaria. Все, что нужно сделать студийным боссам и режиссеру, — умерить свое умничанье, аккуратно портируя затею Ion Storm в Technicolor и многоканальный звук.

К сожалению, практика показывает, что вот с этим как раз случаются основные проблемы.

Я СДЕЛАН ИЗ МЯСА

В порядке бреда: вездесущее издание Variety (а вслед за ним и все новостные киносайты) объявляет о приобретении Universal прав на экранное воплощение консольной игросерии Spy Hunter, производящейся Midway. По сообщениям буржуазной прессы, студия намерена пригласить на главную роль мясного человека Дуэйна Джонсона (Dwayne Johnson), известного зрителям дурацкого телевизионного WWF-цирка под псевдонимом The Rock. Ко всему прочему Чак Гордон (Chuck Gordon), один из крупнокалиберных руководителей Universal, заявил в интервью IGN Film Force (filmforce.ign.com), что "погони в будущем фильме станут наземным и водным эквивалентом космических битв из Star Wars". Кроме того, было заявлено, что в центре фильма будет "любовная история".

Удивительных моментов здесь несколько. Первый: про игры под маркой Spy Hunter (не слишком бодрые гонки на автомобиле G-6155 Interceptor, умеющем превращаться, гм-гм, в мотоцикл и моторную лодку) нельзя сказать, что они когда-либо хорошо продавались и/или пользовались гигантской популярностью, — очевидно, боссы Universal решили, что лучше за минимальную сумму купить готовый антураж, чем платить бездарям-сценаристам за потуги с плохо предсказуемым результатом. Момент второй: выбор актера. Человек с артиклем в имени, которого вы могли видеть в заглавной роли полотна The Scorpion King, даже на фоне action heroes поздних 80-х (типа Дольф Лундгрен) выглядит законченным бревном. Смотреть на него на широком экране — по-человечески горестно. Вы можете мне не поверить, но даже "Ah-nold" в роли Конана был меньшим деревом.

Ко всему прочему на рынке динамичных околошпионских киноисторий сейчас становится не на шутку тесно: Sony при участии Вина Дизеля (Vin Diesel, тоже тот еще харизматик) выпускает "альтернативную бондиану для юных" XXX; MGM возлагает большие надежды на Фильм С Самым Дурацким Названием В Истории — "007: Die Another Day"; и это еще не говоря о перспективе Mission: Impossible 3 в исполнении Дэвида Финчера (David Fincher). Чем сможет выделиться из этой пестрой толпы мясная машина верхом на китайском трансформере, решительно не ясно. Уж точно не тухлой игролицензией.

P.S. Чтобы закольцевать композицию: по сообщению IGN Film Force, в эту самую минуту Paramount приступает к съемкам Lara Croft: Tomb Raider II. А вы говорите — value added.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

www.brokensword3.com (пустующий официальный)
www.brokensword3.net (кипящий неофициальный)

Квест



Дата выхода	Конец 2003 г.
Разработчик	
Revolution Software	www.revolution.co.uk
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com (впрочем, официального объявления пока не было)

Третья инсталляция лучшего в мире квестового сериала.

ОСОБЕННОСТИ

Перевод плоских красот в 3D на современных технологиях, радикально консольный интерфейс, подчеркнутая традиционность; сюжет и задачи, возможные только под пером Revolution Software.

УСПОКОИТЕЛЬНОЕ

"Когда вижу Final Fantasy в игровых чартах, то задыхаюсь от ярости!"

В калейдоскопе скриншотов, достоверных слухов и сомнительных пресс-релизов долгожданная третья часть самой красивой в мире серии квестов Broken Sword (известная как Broken Sword: The Sleeping Dragon) предстает скорее чем-то средним между In Cold Blood и Blade Runner, нежели Broken Sword-игрой. Наш старый друг и президент Revolution Software **Тони УОРРИНЕР (Tony Warriner)** взялся в дружеской беседе опровергнуть сие расхожее мнение и как дважды два четыре доказать, что, несмотря на всю трехмерность и консольность, современный квест от Revolution будет выдержан в том самом ярком внешне и сдержанном внутренне стиле, за который мы так любим Broken Sword и Broken Sword: The Smoking Mirror (приготовьтесь к тому, что ниже по течению текста вас ждет ОЧЕНЬ много Broken Sword — во всяких видах). После чего, разумеется, прямым ходом направился в офис Revolution устраивать разнос художникам, стучать по шапке соавтору-сценаристу и кричать "переделать ВСЕ!"...

Тем не менее, по нашему глубокому убеждению, пространные рассуждения Тони должны произвести на любого нормального квестопоклонника медитативное воздействие блестящего маятника на гипнотическом сеансе: замедлить злобные толчки пульса, расслабить судорожно стиснутые конечности, прикрыть налитые кровью глаза и вообще всячески подготовить к принятию третьего Broken Sword во всем его сияющем великолепии. Внимайте.



Президент Revolution Software Тони Уорринер (Tony Warriner).

Game.EXE: Дорогой Тони! Таинственный Broken Sword: The Sleeping Dragon, вне всякого сомнения, является самым ожидаемым творением Revolution за всю историю вашей компании. Однако информация о нем широкой публике предоставлена самая ничтожная. В чем причина? Почему прошло столько времени между выходом второй серии Broken Sword и обнародованием первых существенных деталей третьей?

Тони УОРРИНЕР: Думаю, дело в том, что после Broken Sword 2 мы все почувствовали, что не можем вот так запросто выпустить еще один плоский квест. Собственно, выбора-то у нас большого и не было, поскольку ни один издатель в ту пору не интересовался подобными проектами. Можете ли вы вообще припомнить хоть одну высокобюджетную рисованную адвенчуру, вышедшую вслед за BS2? (Да, появился Blade Runner — но эта игра мало того что использовала нестандартную технологию, она еще и опиралась на одну из самых популярных в мире лицензий.) Мы обнаружили, что публикаторы просто не готовы финансировать квесты — даже квесты такой успешной серии, как наша. Конечно, с их стороны это было, мягко говоря, неумное решение, потому что тиражи BS расхватывали, точно горячие пирожки, и с коммерческой точки зрения мы процветали. Но это ведь игровая индустрия! Здесь никогда ничего нельзя знать заранее.



Итак, в то время мы не видели способа оправдать затраты на адвенчуру с действительно сильной концепцией. Изготовить же на коленке трехмерный полуфабрикат для ПК нам не позволяли совесть и боязнь катастрофы — которая, как мне кажется, была бы неминуема. К тому же мы не собирались мириться с неуклонно уменьшающимися бюджетами только ради того, чтобы продолжать разработку серии...

Но вот на дворе 2002 год. Что изменилось? Собственно, две вещи. Во-первых, Revolution способна произвести квест для обширного рынка консолей: игру с трехмерной графикой такого уровня, что картинка нисколько не будет уступать оригинальным BS образца 1996 и 97 годов. Во-

вторых, в процессе мучений над Broken Sword для Game Boy Advance мы пришли к выводу, что непосредственное управление персонажем в квестах срабатывает куда лучше, нежели классический пиксель-хантинг. По этим соображениям мы ощущаем сейчас небывалую уверенность в собственных силах и бюджете. Revolution опять способна выдавать бестселлеры — пусть и на консольном рынке. Помимо всего прочего, мы ЛЮБИМ Broken Sword и никогда не посмели бы скомпрометировать светлый брэнд, выпустив игру, которая не была бы сногсшибательно великолепна на все сто процентов!

.EXE: Между прочим, нам кажется, что стена молчания вокруг BS3 посолиднее, чем около хваленого Good Cop Bad Cop (GCBC). Мы правильно понимаем? Вы просто боитесь раньше времени расплескать секреты самой интересной из игр, находящихся, так сказать, под молотом в кузнице Revolution? Или ваша позиция такова: “Broken Sword — ЛЕГЕНДАРНАЯ серия. BS3 автоматически станет ЛЕГЕНДАРНОЙ игрой. Зачем нам вообще пиар?”

Т.У.: На самом деле оба проекта еще весьма далеки от завершения, и мы просто не хотим разводить вокруг них рекламный шум на столь раннем этапе. В идеале детали игры следует нести в массы не ранее, чем за четыре месяца до релиза! Но так ведь никогда не получается. Лично мы время от времени роняем пресс-релизы по таким именам, как GCBC, дабы прозондировать настроения публики. Нравится ли вам наша картинка? Находит ли отклик в душе концепция? Молодое да раннее новостное превью способно дать ответ на эти вопросы до того, когда будет слишком поздно вносить какие-либо изменения. Такая система хорошо работает для Revolution, мы сделали это с GCBC и — совсем недавно — с BS3. Получив определенный отклик, мы опять ложимся на дно. Но, конечно, вряд ли BS3 способен выжить без братского плеча пиар-менеджеров. Хотя у Revolution Software имеется кружок преданных поклонников, мы все же должны доскрестись и до тех существ, что никогда не играли в наши ранние квесты и считают Broken Sword видом дерева. Так что ближе к релизу все вы, лапочки, получите такой пиар, о котором и мечтать не могли.

.EXE: А давайте-ка поподробнее о BS3 и консолях… Вы правда ждали появления сверхсветовых приставок, чтобы запустить рабочий цикл нового квеста? Что — только они и способны перевести BS в полный трехмер? Неужели не было возможности изготовить приличную трехмерную адвенчуру на ПК до появления Xbox и GameCube? И как вы охарактеризуете влияние на ПК-вариант игры тех консольных





Человек у руля, как всегда,— наше все Чарльз Сесил (Charles Cecil).

версий, над которыми вы единовременно трудитесь ?

Т.У.: Делать трехмерный Broken Sword на ПК было бы крайне неудобно. Думаю, многие люди не замечают, что аудитория BS примерно поровну разделилась между ПК и первой PlayStation. Посему неправильно думать о BS как об "игре для ПК". Мы, в отличие от вас, всегда помнили о наших друзьях с PlayStation...

Если бы мы в то время создали трехмерный шедевр на ПК, скромных ресурсов PS для него точно было бы недостаточно. Таким образом мы потеряли бы не только огромную массу PS-игроков, но и тех пользователей ПК, что не сумели скопить денег на очередную "золотую железку"... Лишь сейчас мы наблюдаем PS2, GameCube, Xbox и ПК, идущие ноздря в ноздрю по системным параметрам. Другой наболевший вопрос — интерфейс. Поскольку темная консольная сторона рынка на сегодня куда могущественнее светлой ПК-стороны, мы с легким сердцем затачиваем игру под джойпады. Сделав первый BS на GBA, мы убедились не только в том, что наше прямое р-революционное, имени Ленина управление отлично срабатывает, но и в том, что оно открывает новые возможности перед адвенчурами. Думаю, что пиксель-хантинг сдерживал эволюцию квестов и даже саботировал их восхождение, позволив этим проклятым японским РПГ взять верх. Broken Sword 3 покажет покемонам, кто хозяин на рынке приключенческих игр! Даешь адвенчуру в западном стиле!

.EXE: Да, да. Broken Sword для нас — прежде всего великолепная история. В западном, разумеется, стиле. В общем-то, все игры вашей компании наделены сильнейшим сюжетом. Всем известно, что The Sleeping Dragon по первому требованию предъявит кое-какие шпионские элементы In Cold Blood (ICB): флэшбэки, хладнокровные убийства из автоматического оружия, компьютерный взлом. Плюс классические черты серии BS: глубочайшие исторические и культурные референции. Каким же образом все это сольется в вашем новом квесте? И кто стоит за сценарием BS3?

Т.У.: Я, гммм, и не подозревал, что в журналистских кругах ходит столько слухов о вещах, наличие которых в The Sleeping Dragon даже для нас является загадкой... Все, что могу сказать: BS3 будет более чистокровной адвенчурой, чем многие сейчас воображают. Успокойтесь, пожалуйста. Это настоящий квест, друзья! Это Broken Sword! Мы никогда не выдадим Джорджу и Николь пистолеты! Так что параллелей с ICB проводить не стоит — для вашего же блага. Если вспомнить BS2, то там была сцена, в которой Нико предстояло либо быть удушенной, либо зарезать парня и спастись... (На память приходит точно такой же прискорбный эпизод с Джорджем в финале первого Broken Sword. Revolution не балует зрителей разнообразием драматургических приемов. — **.EXE**.) Вот точно таких стандартов мы и будем придерживаться в третьей части Broken Sword. Любой экшен — деталь истории, которая используется для того, чтобы создать драматическое напряжение. Никакие особые аркадные навыки вам в BS3 не понадобятся.



Человек у руля, как всегда, — наше все Чарльз Сесил (Charles Cecil). Ну и, конечно, в сценарии нашли отражение и кое-какие мои идеи.

.EXE: Но все-таки, мы увидим ремейк старого доброго Broken Sword в обрамлении высоких технологий или же, напротив, в хай-тековый шпионский триллер окажутся имплантированы чипы с первым эпизодом Broken Sword? Что окажется доминирующим — триллер или адвенчура?

Т.У.: Адвенчура! Она будет триумфально и безоглядно доминировать. У нас, конечно, будут моменты саспенса, совсем как в кино, но все страшное быстро закончится, и вы продолжите свой тихий, мирный квест. Скажем, потребуется вломиться в хорошо охраняемое здание, чтобы украсть ключ. Упор в BS3 делается на самом ключе, а не на скрытном проникновении как таковом. В нормальном боевике все закончилось бы провалом и жуткой перестрелкой с охранниками. Но Николь и Джордж никогда до такого не опустятся. Они изберут интеллектуальный путь.

.EXE: Broken Sword широко известен разнообразием своих географических локаций. Конго, Эфиопия, милая Англия... Что еще мы увидим в The Sleeping Dragon? Справится ли новый движок разом с джунглями, пирамидами и готическими замками? Сохранит ли третья инсталляция как аутентичный стиль серии, так и непрерывную смену экзотических декораций, сопоставимую разве что с лучшими голливудскими приключениями?

Т.У.: Ага, мы с вами увидим множество разнообразных локаций в BS3. Элемент путешествия занимает очень важное место в творческом фундаменте Broken Sword, и при работе над третьей частью мы это учитывали. Увы, я не могу сказать вам, в каких странах мы проводили натурные съемки нашего квеста, потому что это выдаст практически весь сюжет... Добавлю только, что сердце игры, как всегда, — Париж.

.EXE: В оригинальном BS было кое-что от мультфильма, кое-что от комикса, что-то от туристического путеводителя. Но нынче, разглядывая с лупой пресс-релиз, мы видим, что у вас есть и обсчитываемые в реальном времени ландшафты, и сложное освещение, и спецэффекты... Те скриншоты, что попали в наши руки, сигнализируют, что стиль Revolution изменился: новое направление куда более реалистично, вы уделяете повышенное внимание внешнему виду героев... Но все это, по большому счету, лишь вопросы дизайна. Суме-

ете ли вы средствами 3D передать МАГИЮ плоского Broken Sword? Его ВОЛШЕБСТВО? Доросли ли до должного уровня графические технологии?

Т.У.: Полагаю, мы сможем сотворить трехмерный квест, который будет столь же разительно выделяться из общей массы, как это было с изначальными BS. Мы ведь потому так долго и откладывали разработку The Sleeping Dragon, что не чувствовали себя в силах совершить подобный подвиг. Очевидно, что трехмерная картинка будет отличаться от старой, плоской. Но ведь и оригинальный BS представлял собой гремучую смесь самых разнообразных вещей. К примеру, Париж всегда вырисовывался ярким и солнечным городом. Сколько вы еще знаете квестов и игр вообще, где Париж фигурирует в вечном сиянии солнца? Добавьте сюда голос Джорджа за кадром, музыку, стиль построения загадок… Все эти штучки, вместе взятые, и составляют Broken Sword, который есть нечто гораздо большее, нежели просто красивая картинка. Если бы мы как-то повлияли на Джорджа или же на сам геймплей, игра изменилась бы куда серьезнее, чем просто при переходе в 3D. И даже учитывая все это, целью художников в BS3 являлось воссоздание духа первых двух частей, и, по моему мнению, они преуспели.

.EXE: Правда ли, что Broken Sword 3 будет значительно обширнее своих предшественников? Что там обнаружатся гигантские открытые пространства, по которым мы, бедные игроки, будем часами ползать с лупой? Означает ли это, что Revolution в этот раз собирается провести куда меньше времени над головоломками, уделяя повышенное внимание архитектурному построению каждой локации?

Т.У.: Поклёп! BS3 окажется примерно тех же габаритов, что и первый Broken Sword, но, конечно, значительно больших, чем второй. Пространства будут не то чтобы совсем уж открытыми… Во всяком случае, уж точно не такими, какими вы их себе навоображали, исходя из опыта современных трехмерных игр. Мы собираемся сфокусироваться на геймплее. Нам совсем не нужен Джордж, бегающий по огромной долине в поисках крохотной улики. Обыкновенные качественные задачки, чистейший Broken Sword. В качестве бесплатных бонусов — эффектные кинематографические ракурсы и полная свобода передвижений. Вы когда-нибудь пробовали спрятаться в плоском квесте? Поверьте, в трехмере сделать это будет значительно легче. Так что такого рода усовершенствования предоставляют вам новые возможности. Помните лондонскую сцену с угоном корабля из второго BS? Вы не представляете, каких невообразимых мучений и скольких месяцев каторжного труда она нам стоила в плоском рисованном мире. В 3D все гораздо проще. Здесь вы получаете ту же сцену с кораблем по умолчанию. В конечном итоге все это значит, что там, где в плоском квесте вы всего лишь любовались красивыми действиями героя, отныне вы принимаете в них непосредственное, живое участие.

.EXE: Но как все эти инновации скажутся на литературных аспектах игры: традиционном развитии характеров, очень хорошо написанных, метких и глубоких диалогах by Revolution?

Т.У.: Мне приятно слышать, что тексты наши глубоки и хорошо написаны. Они точно такими и задумывались. Диалоги и озвучание, конечно же, — большая и важная часть Broken Sword. В сущности, я полагаю, что размышления Джорджа Стоббарта вслух определяют не только его характер, но и общую атмосферу BS. Как участник дизайнерской группы The Sleeping Dragon, я со своей стороны обязуюсь сделать все возможное, чтобы сохранить Джорджа в роли закадрового рассказчика. Когда мы за-



канчивали обе серии Broken Sword, запись актеров каждый раз делалась в последнюю очередь, дабы у нас была возможность во время разработки вносить какие-то изменения в сценарий. И только когда озвучание завершалось, игра наконец-то оживала. Так что не беспокойтесь, диалоги будут в наших лучших традициях.

.EXE: Можете ли вы назвать Broken Sword 3 идеальным современным квестом? И что вообще Revolution понимает под "современным квестом"? Должны ли в нем обязательно присутствовать элементы экшена? Каким должен быть интерфейс? Должен ли такой квест охватывать все платформы, от ПК до GBA?

Т.У.: Конечно же, мы рассматриваем Broken Sword: The Sleeping Dragon как идеал современной адвенчуры. Для нас современный квест есть игра с классической структурой, но с обновленными графикой и управлением. Мы считаем, что мышиный пиксельхантинг на самом деле мешал квестам развиваться и это позволило играм других жанров и стилей — в частности, ненавистным японским ролевым — вырваться вперед и поработить мир. Когда я вижу Final Fantasy на первых позициях чартов, то мне даже дышать становится трудно от ярости! В этих же самых чартах я не вижу НИ ОДНОГО квеста! Поскольку большая часть рынка принадлежит консолям, мы ожидаем, что под консоли раскупят куда больше экземпляров BS3, нежели для ПК. Это означает, что нам не обойтись без универсального интерфейса. Еще раз повторю: это лучше, чем охотиться на пиксели вашим любимым игровым манипулятором. Характерно, что на GBA мы отрабатывали новый способ управления на первой части Broken Sword — как бы подлинной ПК-игре. BS3 возьмет именно этот задуманный для Game Boy Advance интерфейс — в несколько, правда, доработанном виде. Будет здорово.

.EXE: А расскажите-ка о трех основных компонентах Broken Sword 3: детективном, шпионском и боевом. Как Николь и Джордж будут анализировать вещи и факты, скрытно преследовать врага, прыгать с балкона на балкон и карабкаться по горам в реальном времени? Ждать ли рукопашных схваток, погонь на автомобилях и перестрелок, разрешаемых одним нежным прикосновением к клавише мыш... кнопке геймпада?

Т.У.: Качество "детективной работы" останется на уровне прежних серий. Но поскольку это трехмерный мир, придется и ножками потопать. Локации будут не слишком велики, но, согласитесь, все же так приятно просто побродить по округе! Ведь в двух измерениях вы не могли себе этого позволить...

Скрытность и строжайшая тайна перемещений? Ну, немного тут, немного там — время от времени придется прятаться. Согласен, это не часто встречалось в квестах — но все из-за плоской картинки и примитивного интерфейса. Что касается экшена, то перестрелок в реальном времени к нам не завезли. Такие вещи как-то не ассоциируются со словами "квест", "адвенчура" и "Broken Sword". Да, что у нас есть — так это несколько секвенций, где вы управляете действием через одно-два небрежных касания кнопок. Они необходимы, чтобы поддерживать правильные ритм и темп игры. Но это всего лишь вишенка на торте.

.EXE: Про Джорджа и Николь мы уже все-все знаем... Но расскажите, пожалуйста, и о "плохих парнях". Да и вообще, хоть что-нибудь о сюжете?

Т.У.: "Плохие парни" действительно отвратительны, сюжет полон неожиданных поворотов: кто кем здесь манипулирует? Но подождите, пожалуйста, игры. У меня будут большие неприятности, если я выложу вам детали за такое время до релиза! Зловещие силы не дремлют в Revolution...

.EXE: Ваша последняя игра, In Cold Blood, оказалась очень кровавой: пытки, выстрелы в спину, удары по голове тяжелыми предметами... Не зашкаливает ли счетчик трупов и в Broken Sword 3? Нам стоит попрощаться с веселой и светлой дымкой предыдущих частей?

Т.У.: Ну, в самом начале будет парочка покойников. Но эти мертвые тела — вовсе не те трупы, что были в ICB. Джордж и Николь сами никого не убивают. Мы никогда не позволим им таскать с собой оружие. Не позволим, и все тут. Если кто-то умирает в боевике, вы тут же об этом забываете. В квесте же это весьма значимое и торжественное событие. Вас тут же поджидает увлекательнейшее выслеживание убийцы! Кто сделал это? И почему?..

.EXE: Не назовете ли источники вдохновения Revolution при работе над BS3?

Т.У.: Во-первых, мы провели много времени, пристально рассматривая первые BS-шедевры, желая убедиться, что сюжетные линии пристойным образом стыкуются. Кроме того — новые исследования о тамплиерах... Стоп, я раскрыл ваш дьявольский план! Я расскажу вам об источниках, а вы отследите наш сюжет... Ничего не выйдет, мои хорошие.

.EXE: Когда же под грузом The Sleeping Dragon начнут ломиться магазинные полки? На каких территориях BS3 появится в первую очередь? И что насчет русской версии?

Т.У.: Релиза точно не стоит ждать раньше конца 2003 года. Сначала — в Англии, Германии, Франции, затем в Италии и Испании, как я полагаю. Думаю, русская инкарнация вполне возможна, учитывая популярность Broken Sword в вашей стране.

.EXE: Ну и последнее. Речь об этом уже заходила, но все-таки: вы не думали о создании ремейков старых BS на новом движке? Спрашивать, конечно, еще рано, но удержаться мы никак не можем: Broken Sword 4? На ПК?

Т.У.: Да, мы обсуждали возможность переиздания первых двух частей. Проблема главным образом в финансировании. Хотя старые BS все еще прилично расходятся, учитывая их почтенный возраст, большого спроса на них быть не может. Так что коммерческая оправданность таких начинаний сомнительна. Но лично мне этого страшно хочется. Может быть, какой русский издатель заинтересуется? Не подскажете?

Что касается BS4... Скажем так: если тираж BS3 разойдется, на это есть очень хороший шанс. Кое-какие идеи уже обсуждаются у нас в офисе. Хотя, Джордж Стоббарт в открытом космосе... не уверен, не уверен...

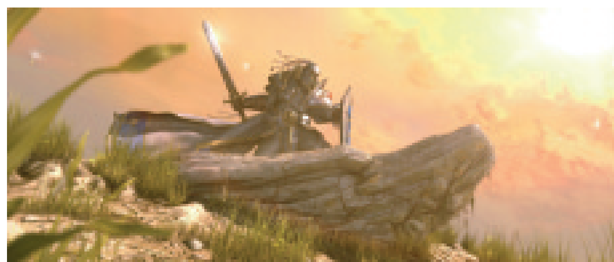
Интервью вела
Маша АРИМАНОВА
(при участии Михаила "Толстого" Кабанова).

ПЕРВЫЙ

Он, разумеется, победил, и враг, легко догадаться, бежит, бежит, бежит... Впрочем, нет, уже не бежит — рухнул, не сумев сделать и пары суетливых шагов, лишь только его ушей достигла сладкая музыка победных реляций NPDTechworld со всемирного театра игроторговых действий: “4,4 млн. коробок WarCraft III: Reign of Chaos отгружены в розничную сеть согласно предварительным заказам, 1,1 млн. реализованы за три недели июля, продажи игры побили считавшиеся до сих пор незыблемыми рекорды, установленные Diablo II: Lord of Destruction (2 млн. копий по всему миру)...”

В этом соль, и чарты, наверное, впервые за годы гегемонии The Sims не врут ни формально, ни по сути: пришел победитель, пришел надолго, до конца этого года точно (что, вообще говоря, делает эту нашу рубрику едва ли не факультативной: говорить о вечно вторых — есть в этом некоторая моральная ущербность). **Топ-20 США за июнь**: 1. WarCraft III, 2. Neverwinter Nights, 3. The Sims: Vacation Expansion Pack, 4. Grand Theft Auto 3... 7. WarCraft III Collector’s Edition... 13. Dungeon Siege, 14. Elder Scrolls III: Morrowind... 20. Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction. **Топ-10 США на конец 13 июля**: 1. WarCraft III... 4. Neverwinter Nights, 5. Grand Theft Auto 3... 10. WarCraft III Collector’s Edition. **Топ-20 Великобритании на 20 июля**: 1.WarCraft III, 2. The Sims: On Holiday, 3. Neverwinter Nights, 4. Grand Theft Auto 3... 13. Operation Flashpoint: Resistance, 14. Grand Prix 4... 18. Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast... **Топ-10 Ирландии на то же 20 июля**: 1. WarCraft III, 2. Neverwinter Nights, 3. Grand Theft Auto 3... 6. Operation Flashpoint: Resistance, 7. Delta Force: Task Force Dagger... Ну а что творится на южнокорейских “горбушках” — даже представить страшно.

Зафиксируем же эту викторию на бумаге, традиционно пригласив для анализа ситуации экспертов из российских девелоперских кругов. Собственно, вопрос к разработчикам был один: обычно победителя не спрашивают, правду он говорил иль нет. А что если мы все-таки рискнем поинтересоваться об этом у WarCraft III? Сдюжит, ответит?



Но сначала два слова об экспертах. Сергея Орловского и Виталия "Напалма" Шутова представлять нет необходимости: первый — давно и по праву является в российской (а местами и европейско-американской) игроиндустрии "нашим всем", второй, несмотря на довольно юный возраст, профессионально трудится над КИ, кажется, уже тысячу лет и, без сомнения, входит в число самых талантливых разработчиков страны. Третий же, 26-летний выпускник элитного МФТИ Дмитрий Лисица, вот уже три года работает программистом в московской компании Primal Software, со стапелей которой вот-вот сойдет The I of The Dragon (в русском прокате "Глаз Дракона"). Помимо стратегий (а это любимый Димин игрожанр), увлекается велосипедом, роликами, дельтапланеризмом, фотографией...



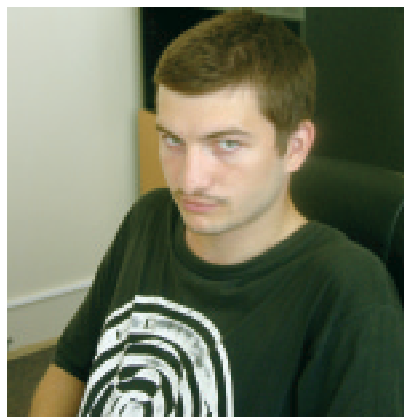
СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ
(Nival Interactive, генеральный директор)

WarCraft III

Сейчас это уже можно сказать, не боясь народного гнева: до недавнего времени фаворитом сетевых баталий был Counter-Strike, но сразу после появления мультиплейерной бета-версии WarCraft III ситуация радикально изменилась. Большинство поклонников сетевых игр осмысленно развернулись лицом к WarCraft, особенно после официального релиза, когда баланс был существенно изменен и играть стало гораздо интересней. У нас у каждого второго бойца на столе лежит "родной" DVD-бокс, позволяющий играть в Battle.Net. (В какой уж раз убеждаюсь, что разработчики являются наиболее активными покупателями продукции своих конкурентов!) И хотя однопользовательская игра разочаровала некоторой занудностью (признаюсь, меня хватило лишь на полторы кампании), мульти — это нечто. Для победы требуется не только навык виртуозного кликанья, но и владение рядом тактических приемов, а это очень удачное сочетание. Причем и то и другое дается далеко не сразу: кажется, что все уже изучил, что готов порвать любого, — но тут всплывает очередной "отцовский" финт, и ты не у дел. Приходится брать на заметку, изучать, шлифовать... К слову, двое наших сотрудников входят в первую сотню глобального рейтинга Battle.Net. Так-то.

В общем, Blizzard в очередной раз доказала, что по праву держит знамя лидера индустрии.

Neverwinter Nights? В попытке конкурентной борьбы с ПЕРВЫМ ей не откажешь (а одно это дорогого стоит), но игре на таком неблагополучном фоне достались лишь самые стойкие ролевики...



ВИТАЛИЙ ШУТОВ
(MIST Land, директор, руководитель проектов "Код доступа: Рай", "Проект АЛЬФА")

WarCraft III

Думаю, отныне комментарии по поводу этой игры придется выслушивать ближайшие года два, как минимум (до выхода StarCraft 2). Между тем первое впечатление — жуткое разочарование от одиночной игры и сюжета... "Я тебя убью, потому что ты злодей!" — восклицает герой. — "Ни фига не убьешь!" — отвечает плохиш. — "Нет, убью и отомщу за всех!" — не унимается наш аватар. — "Ну ладно, может быть, и убьешь, но — потом!" — сдается злодей и убегает.

И правда, в следующей миссии мы его настигаем и с пафосной речью на устах приканчиваем (при этом настоящая смерть по-злодейски — прокричать перед кончиной что-то вроде "Нет, нет, не может быть!"). Новые герои выскакивают как чертики из табакерки, эмоции гипертрофированны, а эффекта сопереживания все никак не возникает... Особенно надоедает патетика в речах. Такое ощущение, что сценаристы Blizzard — большие поклонники манга и аниме. Не знаю, может, это и круто, но я предпочитаю европейскую культуру, с ее многодонными сюжетными заморочками, интригами и даже, если хотите, бесконечными лавстори. А здесь... Зато многопользовательская игра накрыла "Мистлэнд" подобно цунами. Играют — все. Постоянно. И, чувствую, будут играть долго, пока не появится отработанный до автоматизма набор победных тактик — как в "Старкрафт" (хотя там, кажется, аддон намечается...).

Grand Theft Auto 3

Я долго не верил, что GT3 выйдет именно такой, какой ее описывали авторы. Мне не удалось познакомиться с предыдущими частями сериала, поэтому ощущения от встречи с игрой просто шокирующие... Я сбит, я утонул в Либерти. К тому же я всегда считал, что звук — это как минимум 40% игровой атмосферы, а тут... Все 80%, факт. Что такое GTA без радиостанций, диджеев, голосов якудза и итальянских мафиози? — Просто талантливая аркада. Но добавляем звук — и игра мгновенно превращается в шедевр, чье имя я с чистой совестью могу занести в небольшой список "игр, которые на меня повлияли". Локализация такой игры почти нереальна. Полная локализация потребует ТАКИХ затрат на звук, что я не думаю, чтобы хоть кто-то на это пошел, а частичная... Лучше уж тогда играть в оригинал. Или не играть вовсе. Все равно те, кто не дружит с английским, не получат даже половины этого аморфного коктейля по имени fun.

Operation Flashpoint: Resistance

И о грустном — о Resistance (специально не стал ничего говорить о Newerwinter Nights, да и Morrowind как бы не заметил, — и без них что-то много у меня получилось. Dungeon Siege? Гм... Круто, как обрыв, красиво, но как-то уж очень без души...). Знаете, при взгляде на эту игру у меня возникают чувства, как в анекдоте "ненавижу расистов и негров". Примерно то же самое могу сказать про чехов. Погоняв Resistance, я всерьез думаю после выхода "Проекта АЛЬФА" выпустить бесплатный аддон — миссию в Праге 1968 года. Чтобы, так сказать, добавить братьям-славянам вдохновения. Самое смешное во всей этой истории то, что озвучание русских для Resistance делали мы... Я, конечно, знал, что там все плохо, но чтобы настолько...

Акелла



ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Frontline Attack: War Over Europe / World War II Panzer Claws

ЗА РОДИНУ

pc cdrom







ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG



Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.

Еще одна особенность игры - простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнит картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешение экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно





ДМИТРИЙ ЛИСИЦА
(Primal Software, программист проектов The I of The Dragon и Besieger)

WarCraft III
Жанр RTS может быть легко погублен “единственно верной тактикой”: собрать побольше танков — и вперед, бить врага. WarCraft III так же легко (внешне, конечно) доказывает, что стратегии могут быть куда лучше и глубже, не отходя при этом далеко от канонов.

Основу single-игры составляет Сюжет (именно с большой буквы). Видео и постоянно встречающиеся ролики на движке рассказывают нам историю жизни и душевных переживаний героя. Миссии перетекают одна в другую, герой идет к своей цели. Обусловленный действиями героя переход от кампании за людей к кампании за undead'ов может служить примером глубокой внутренней логики сюжета. Перед игроком последовательно разворачивается разнообразие режимов игры: то караван сопровождать, то искать в подземелье оракула. При этом мультиплейер остается классическим WarCraft'ом — жестким action'ом, достойным того, чтобы забросить шутеры от первого лица. Дополнения в виде прокачиваемых героев, наемников, магазинов и всего прочего только расширяют круг возможных тактик.

Первое впечатление от игры складывалось по движку и было не особенно хорошим: полигонов мало, горизонта не видно, камера не поворачивается. Но оказалось, что все правильно: именно такой полнофункциональный движок без излишеств и необходим. Поворот камеры в игре не нужен. Совсем. Даже наклоном камеры пользоваться не приходится. В стратегии принципиален лишь обзор сверху, остальное от лукавого. В скриптовых же роликах на движке камера движется свободно, давая хороший обзор...

Еще один приятный момент: расы различаются довольно сильно, чтобы диктовать разную тактику игры. Баланс настроен так, что сингл проходится без особых трудностей, давая возможность подумать, но вот многопользовательский против компьютера заставляет действовать исключительно быстро и оптимально.

VIETCONG

www.vietcong-game.com	
Дата выхода	Осень 2002 г.
Жанр	FPS с прищуром
Разработчики	
Illusion Softworks и Pterodon	www.illusionsoftworks.com
Издатель	
Take Two Interactive	www.take2games.com

ЛЕСНЫЕ МУЖИКИ

“Всякий, кто бежит, — вьетконговец. Стоящий на месте — дисциплинированный вьетконговец”. Измыслить мини-новость об FPS, осмелившемся назваться “Vietcong”, и процитировать Стэнли Кубрика меньше дюжины раз, значит покрыться несмываемой сыпью позора вплоть до самой литкончины. Перефразируя зловредных японцев: творческий коллектив Game.EXE мимо тещиного дома без остроты определенно не ходит.

Предприимчивые чехи из Illusion Softworks настолько закрутились в беличьем колесе саги Operation Flashpoint, что на разминку FPS-проектов следующего поколения наняли программистскую команду с соседнего двора. Новые вьетконговцы называют себя Pterodon и целятся в лигу Medal of Honor, RtCWolfenstein и иже с ними. Мечтать приятно, но покамест скриншоты Vietcong довольно невнятны, чтобы сойти за образчик современной игроживописи. Что не мешает птеродоновцам нахваливать собственные модели оружия “как самые совершенные в мире”. А вы верите в непорочную Деву Марию?



Хотя стоит ли обижать честных трудяг априори? Благодаря стараниям нашей славянских родни мы отправляемся на встречу с диковинными и занимательными представителями древней азиатской культуры — и постараемся убить их как можно больше! В роли офицера спецназа, несущего вышеупомянутым “чарли” радости свободы, нам доведется возглавить отряд из пяти двуногих рупоров мировой демократии. Интрикации сюжета не декларируются, но, заглянув в сокровищницу мирового кинематографа, настроимся на вертолетную атаку (“Как ты можешь стрелять в женщин и детей? — Элементарно, просто меньше дави на гашетку”), спасение военнопленных Райанов, подрыв мостов через многочисленные реки К., выслеживание вражеских снайперов, охоту на патрули и пр. Плотно молча-



щие разработчики утвердительно угукают на вопросы об управлении транспортными средствами класса “джип американский” и отрицательно мотают головами в сторону остальных сложных механизмов. “Калашниковы” можно подбирать и утилизировать: это дела, это для тела. Мины-растяжки, ножи как-у-Рэмбо и еще двадцать три орудия убийства ожидают развеселых зеленых гигантов, чей рабочий сектор располагается в южной части Вьетнама, близ границы с Камбоджей. Для любителей Worms заготовлен airstrike.

В целом, Vietcong не старается иллюстрировать военные трудодни рядового солдата и возвращает заказчиков из Illusion Softworks на протоpенную тропу героического шутера о паре десятков опаснейших миссий, переломивших ход или хребет. Дальнейшая информация и самые сладкие цитаты от инструктора боевой подготовки сержанта Хартмана — в следующих номерах, девочки.



Александр ВЕРШИНИН.

ASYLUM

www.darkblack.co.uk/asylum/index.htm	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Шутер ужасов
Разработчик	
Darkblack	www.darkblack.co.uk
Издатель	
THQ	www.thq.com

ХЭЛЛОУИН-8

На последнем уровне похождений Майкла Майерса, культовой фигуры из созданного Дж. Карпентером болезненно балансирующего на грани трэша и неподдельного искусства поджанра фильмов ужасов, вовсю эксплуатируется идея “реального телевидения” и даже упоминается сериал “Семейка Осборнов”. Под реальным телевидением в случае Майерса понимается совокупность с трудом достигших совершеннолетия разнополых индивидуумов, одной прекрасной ночью ползающих по страшному особняку с закрепленными на головах камерами и микрофонами, пока убийца в жутковатой маске методично вершит свое серийное дело, а ни один из миллиона зрителей не верит в происходящее, считая фантасмагорический перформанс этаким коктейлем из Blair Witch Project, практически аналогичного MTB-шоу под названием Fear! и известной радиопостановки Орсона Уэллса.



Концепция нового поколения слэшеров (теперь — с живой трансляцией!) прямо-таки гипнотизирует небольшую английскую компанию с сигаретным именем Darkblack: в ее первой серьезной игре, “шутере ужасов”, прижились столь характерные компоненты, как заброшенная психиатрическая лечебница с красивой архитектурой, телевизионная программа Fright of Your Life!, четверо ее участников, одна-единственная ночь и 10 миллионов долларов, венчающие такой далекий рассвет...



Да, реальные шоу широко шагают по планете, грозя с релизом Asylum поработить и медию компьютерных игр. Стоп. Секундочку. У нас ведь УЖЕ есть живое представление с ужасами — основанный на точно таких же идеях Devil Inside! Как же быть, Darkblack? Или ты даже не подозреваешь об ужасной судьбе пилотного выпуска передачи неистового Юбера Шардо (Hubert Chardot)? В любом случае Asylum предпочитает вид от первого лица (каким и должно пользоваться любое уважающее себя реальное шоу — кроме тех моментов, когда камера падает на пол и со стороны демонстрирует отрезанную голову участника) и тяжело травмирующий воображение движок, не брезгует развитой системой скелетной анимации с особой логикой и вообще исповедует несколько иной менталитет. “Поменьше игрового шоу — побольше макабрического кошмара”, — считают доблестные девелоперы и рекомендуют проводить все операции Asylum при помощи джойпада

ЦЕНЫ снижены

ШИРОКОПОЛОСНЫЙ

ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ

абонентская плата

от $100 /мес.

(оборудование, канал, интернет)

все цены включают налоги

Сетевое оборудование
Cisco Systems





ZENON N.S.P.
www.zenon.net
(095) 232-3797
access@zenon.net

российский трафик
от $0,006/Мб

международный трафик
от $0,06/Мб

общий трафик
от $0,04/Мб



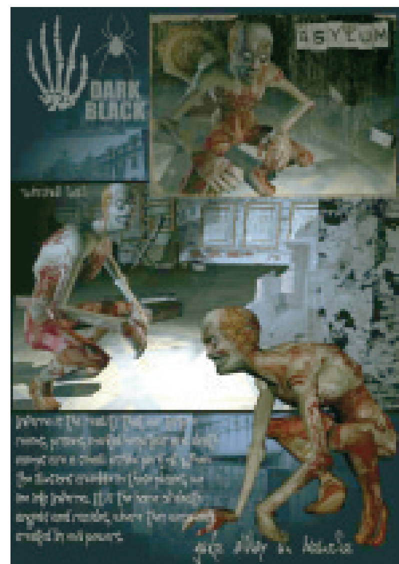
с длинным проводом. Ну, чтобы в случае чего можно было незамедлительно забиться под диван.

Кстати, о скелетной анимации. Этот термин в случае с творением Darkblack приобретает несколько двусмысленное значение, потому как большинство (ре)анимированных таким образом созданий страдают дефицитом мяса на костяных каркасах. На ничего не подозревающих участников сверхпопулярного Fright of Your Life! изо всех щелей вдруг лезут жизнерадостные скелеты, зомби и (сверяюсь с таблицей персонажей на сайте разработчика) очень страшные зомби. В многочисленных мультфильмах из будущего Asylum демонстрируется уникальная плавность движений ходячих мертвецов и их бойкое взаимодействие с окружающей обстановкой. Небогатая меблировка сумасшедшего дома должна разбиваться, обрушиваться, разлетаться в клочья и вообще ставить под сомнение целесообразность выпуска Call of the Cthulhu соседской конторой Headfirst... Но самая шикарная инновация — патентованная Ragdoll system. Когда участники шоу берут в руки оружие (преимущественно, если судить по картинкам, шотганы) и начинают весьма активно собственные жизни защищать, неугомонным мертвецам приходится туго. Прямое попадание подбрасывает их в воздух и припечатывает к потолку. Бедняг словно бы сдергивают с места невидимыми тросиками, как голливудских каскадеров. Devil Inside (от первого лица) превращается в Max Payne (тоже от первого). Океаны веселья! Вау!

Поверх всего Darkblack (аж с 1998 года специализирующаяся на спортивных симуляторах по лицензии вездесущего MTB) небрежно обещает нестандартные головоломки и точно отражающий реалии живого шоу сценарий, в котором страшащиеся за свою жизнь персонажи используют больше кратких и энергичных <censored>, чем вы услышите за среднюю серию “Осборнов” или найдете в сценарии фильма “Лицо со шрамом” (официально — около 300, не считая тех 250, что Аль Пачино добавил лично от себя).

Что, привлекли вас новоявленные труженики полнокровного шоу-бизнеса? Нас вот и Юбера Шардо точно привлекли. Должен же кто-то показать этим киношникам и телевизионщикам, КАК надо подавать бессмысленную резню в прямом эфире!

Маша АРИМАНОВА.



GHOST MASTER

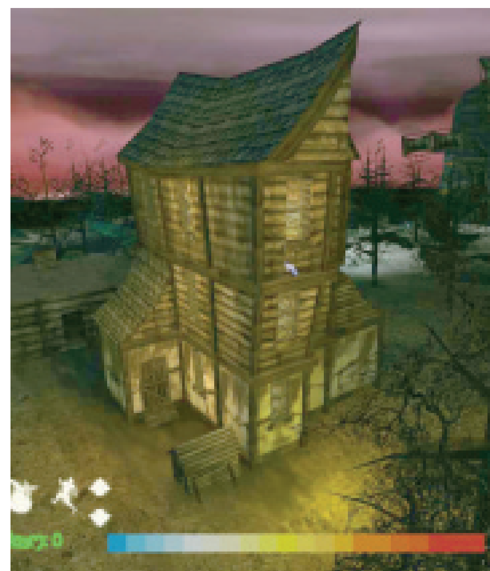
www.ghostmaster.com	
Дата выхода	Октябрь 2002 г.
Жанр	Леворезьбовой sim/strategy/puzzle
Разработчик/издатель	
Empire Interactive www.empireinteractive.com	

ИЗ ЖИЗНИ ПРИВИДЕНИЙ

Впервые за долгие месяцы я, кажется, готов поверить, что не перевелись еще в игроиндустрии душевные люди. Судите сами: Empire Interactive предлагает нашему вниманию смесь жанров совершенно нетрадиционного посола.

Представьте себе ужаснейшую ситуацию: вы, некто повелитель призраков, тихо и мирно существовали себе в течение долгих столетий в заброшенном особняке. Но однажды в ваши законные владения вторглись мерзкие sim'ы, принялись слоняться по коридорам, петь в ванной, разводить грязь и поднимать многовековую пыль. Безобразие! Даже после смерти никакого отдыха. Пора показать этим людишкам, кто в доме хозяин.

Что делать дальше, каким именно образом избавляться от столь ужасных сожителей, зависит целиком от вашей фантазии. Например, можно попытаться запугать незваных визитеров, натравив на них банду дурновоспитанных живых мертвецов. Не все так просто, конечно — игра не разрешает пользоваться резиновым изделием типа “рамка для юнитов”, а предлагает вместо этого indirect control. То есть вы обращаетесь к своим бестелесным подчиненным примерно со следующей речью: “Ребята, навестите наших дорогих гостей в спальне, покричите там, побейте посуду (не всю — оставьте чуть-чуть на завтра), ненароком сбросьте радиоприемник в ванну...” А уж дальше они сами, в меру своих способно-







стей. Вездесущий ролевой элемент стимулирует процесс: с течением времени из ваших призрачных коллег получаются отъявленные пугальщики, владеющие массой разнообразнейших приемов, вплоть до закорачивания проводов электросети на дверные ручки, а ваше мрачное альтер-эго обучится новым заклинаниям. Игра, как видим, получается довольно садистская, но до ужаса симпатичная, и здорово напоминает собой милейший Dungeon Keeper.

После зачистки очередного дома от живых обитателей можно будет переходить к следующему и продолжать развлечения там. Предполагается, что подконтрольная вам Армия Тьмы будет пополняться новыми, если можно так выразиться (нет, так выражаться нельзя...), более оригинальными юнитами: на службу поступят баньши, гремлины или еще кто похуже. Например, спустя какое-то время к вашей веселой команде примкнет свежеумерщвленный головорез в обнимку с электрическим стулом. И то ли еще будет!

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ.

ДАВАЙТЕ ПОМЕЧТАЕМ

RACING LEGENDS

www.west-racing.com	
Дата выхода	Не определена
Жанр	Всеобъемлющий автосимулятор
Разработчик	
West Racing	www.west-racing.com/racing.htm



Скажите, каким вам видится идеальный автосимулятор? Представьте, что не существует таких понятий, как "бюджет", "дорого", "неподъемный", "проблемы"... Давайте просто помечтаем. Итак, каким он по-вашему будет? Смелее!

— Конечно же, он будет красивый. — О да. — Машинки будут совсем как настоящие. — Само собой. — Физика будет такая навороченная, что прямо как в жизни. — Разумеется. — Звук будет красив, напорист и не отличим от реального. — Не вопрос. — Будут моделироваться все-все кнопочки и переключатели. — Естественно! — Там будут "Формулы" всевозможные, ралли, картинг и вообще все гоночные машины. — Куда ж без этого! — Там будут машины любых времен, старые, современные, древние. — Истинно так! — В онлайне люди будут занимать места гонщиков, команды пит-стопа, менеджеров, механиков или просто зрителей. — Всенепременно!

(Все ограничения сняты и постепенно входишь во вкус.)

Одинаковых машин не будет, у каждой — своя история, собственные технические особенности, износ деталей, их замена... После столкновения болид "Формулы" вылетает с асфальта и вязнет в гравии, мы вылезаем из авто и идем пешком в боксы, разглядывая, если трасса проходит по городской улице, как в Монте-Карло, балконы жилых домов и цветы на подоконнике; так, мы постепенно приходим в себя после страшной головомойки, устроенной только что командным начальством по радиосвязи, — ОНИ, естественно, дико злятся, ведь покалечена уникальная машина, в которую вложено столько человеческого труда...

Только не думайте, что корреспондент перегрелся на жестоком московском солнцепеке и впал в приступ тяжелого бреда. Хотя все вышеперечисленное пока что не реализовано ни в одной игре, все это уже на полном серьезе обещается. Честное слово! Проект носит название Racing Legends и поначалу откровенно пугает глобальностью, одновременно вызывая большие сомнения в своей жизнеспособности. Всевозможные машины. Разнообразнейшие трассы. Реалистичность такая, куда не ступала виртуальная нога человека. Как они собираются справиться с подобной задачей?

Предполагается, что проект будет "эволюционирующим". Базовый игрокомплект будет продаваться по огромной цене (думаю, не ошибусь, если скажу: по трехзначной) и включать неопределен-

ное пока количество трасс и машин (лицензирование — не такая уж простая вещь для независимого разработчика). К базовому комплекту будут выпускаться пакеты расширений. Как платные, так и бес. Список запланированных апдейтов внушает трепет: тут и интерактивные пит-стопы (вдумайтесь!!), и телеметрия в реальном (!) времени, и гараж, и набор "Пейс-кар, аварийка и комиссары", и аэродинамический комплект аж с трубой (неслыханно!) во главе, и это не считая банальных тематических наборов "машины-трассы".

На наших глазах в очередной раз переворачивают мир. Надо ли говорить, что издатели шарахаются от такого проекта, а потому купить все это великолепие можно будет только на сайте разработчиков? В таких случаях принято заявлять: "зато никто не сможет отменить нашу игру".

(А прошлую их игру, World Sports Cars, едва ли не самый ожидаемый гоночный симулятор прошлого года, отменила Empire Interactive. Причем игра в то время уже жила и дышала, Интернет бурлил скриншотами и роликами из нее...)

Да, никто... кроме вас самих. Постучим по дереву.

Когда ждать? "Когда будет готово", конечно!

Ашот АХВЕРДЯН.

АНТИСОВЕТЧИНА

COLD WAR	
http://coldwar.mindwarestudios.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Журналистский экшен
Разработчик	
Mindware Studios www.mindwarestudios.com	
Издатель	Не объявлен

Краткое описание любой игры, фильма или книги о "холодной войне", исполненной нашими западными друзьями подвида "творцы незамысловатые, зашоренные", почти всегда напоминает известный анекдот о мирной колхозной сеялке с баллистическими ракетами и тракторе с вертикальным взлетом. Говоря проще, если в деле фигурирует добропорядочный, хотя и падкий на сенсации журналюга из крупной американский газеты, жди большого подвоха в виде вооруженных стычек с властями и непременного предотвращения мирового заговора или еще какой напасти. Похоже, ИХ борзописцы в полном составе прошли школу лучших секретных служб.

Игра Cold War, анонсированная молодой и пока не подающей надежды чешской студией Mindware (для того чтобы что-то подавать, нужно нечто большее, чем забавная концепция), ни на йоту не отступает от перечисленных выше клише. Это тем более забавно, что туповатая антисоветчина у чешских игростроителей стала чем-то вроде мейнстрима — вспомните хотя бы серию Operation Flashpoint... Итак, журналист Чейзер Джонс, почти наверняка являющийся внучатым племянником дедушки Индианы, отправляется в СССР расследовать катастрофу на Чернобыльской АЭС (которая, кстати, вовсе не катастрофа, а откровенный и дерзкий саботаж) и попадает в самое пекло правительственных интриг, военных заговоров и прочей чуши собачьей.

Наши девелоперствующие пражане настоятельно советуют игроку не отсвечивать во время своих антисоветских разнюхиваний: прятаться за предметами, избегать камер слежения и проскальзывать за спинами у охранников, стерегущих военные объекты (а действие Cold War, к слову, будет происходить не только в Чернобыле, но и на Байконуре, в Москве, на Красной пл. и других, не менее матрешкиных местах). Удивительное дело, но рядовой (или он капрал?) корреспондент Джонс замечательно справляется с электронными и обычными замками, оснащен прибором ночного видения, детектором биения сердца и микрофонами, позволяющими услышать любой разговор на расстоянии. Похоже, представляться редким собеседникам молодчик будет не иначе как "Джонс. Чейзер Джонс".





А вот с оружием "007 от журналистики" предпочитает дела не иметь, но если уж нелегкая сама дает в руки пистолет или другую "пушку" чуть большего калибра, то грех ею не воспользоваться. Впрочем, варианты с ослеплением противника световой гранатой или сбиванием пущенных по следу собак при помощи перца черного, молотого также приветствуются и всячески поощряются. Мы, дескать, не звери, предпочитаем мирное разрешение конфликтов.

Впрочем, несмотря на очевидную абсурдность изначальной идеи и почти наверняка классически посредственное ее исполнение, Cold War не лишена некоего обаяния. Виной ли тому забавные надписи на правильном русском (аршинное "ЗА МИР" на цистерне с чем-то явно не слишком экологически чистым), симпатичная (но не более того) графика или же отсутствие ушанок на советских солдатиках — сказать трудно. Но посмотреть на этот плод воображения свихнувшихся на синдроме холодной войны пражан будет, пожалуй, забавно.

Михаил СУДАКОВ.

INQUISITION

www.strategyfirst.com/en/games	
Дата выхода	Осень 2002 – зима 2003 г.
Жанр	Action/adventure
Разработчик	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Издатель	
Wanadoo	www.wanadoo.fr

МОНТИ ПАЙТОН, МОЛЧАТЬ!

Некоторые люди упорно занимаются крайне неподходящим для них делом. Актер Клинт Иствуд, подняв левую бровь, выражает свирепую угрозу и откровенную тягу к насилию, тогда как тоже актер Том Хэнкс с автоматом имени Хантера С. Томпсона, ножом, пистолетом и с небритым громилой по прозвищу "Бабба" за спиной генерирует лишь легкую семейную улыбку. Между тем Клинт вовсю играет добрых полицейских с пересаженными сердцами, а Том в то же самое время подвизается на ролях хладнокровных убийц из Чикаго 30-х годов...

Когда же серьезный канадский разработчик и издатель стратегических игр жанра фэнтези в 2002 году от рождества Брайана берется за исторический проект с уклоном в action/adventure и начинает глубокомысленно рассуждать о турбулентностях 14-го столетия, извращенных умах тружеников испанской инквизиции, Столетней войне и радостях моровых поветрий, каждое его печатное слово отдает таким непреднамеренно английским неполиткорректным скетчевым юмором, что твердокаменный пресс-релиз Inquisition выкашивает целые шеренги акул пера и просто невинных читателей, умирающих в страшных муках от чрезвычайно громкого истерического смеха. Пресс-релиз этот следует использовать в качестве секретного оружия и забрасывать на террористические базы, а по окончании войны с террористическими базами — закопать на 50-метровой глубине, возведя над тайником большой монумент с перечислением его славных заслуг.

Вряд ли завершенному творению маститой конторы Strategy First (в жанре "полигональный вор на чуть размытой, но в целом красивой картинке неизвестного средневекового живописца") уготована более достойная участь. Начнем с того, что я, как вы наслышаны, не верю в action/adventure. Более того, я вдвойне не испытываю доверия к action/adventure, изложение одной только предыстории которой требует пяти абзацев убористого текста о сокровищах ордена тамплиеров (это помимо инквизиции, чумных деревень, короля Артура, кидающихся коровами французиков и гигантского деревянного кролика). Все тамплиеры у нас, как известно, зарезервированы за господином Уорринером (Tony Warriner). Нарушители будут преследоваться по закону и караться сдиранием нашивок с "Нашими выборами". А какой слог на сайте разработчика! "Желающие освежевать его живьем инквизиторы, а также искалеченные нищие и прокаженные идут по следу нашего вора по имени Мэттью, пока он пробирается по грязным дорогам пораженного чумой королевства"... Ой, ой... ой, не могу... "Инквизиция, чума, немыслимые пытки — полное погружение в мир средневековья..." Дорогие менеджеры Strategy First... Вы не могли бы, ну пожалуйста, перестать так часто использовать слово "инквизиция"?.. Ой...





Inquisition — нормальная историческая action/adventure, с традиционным распределением обязанностей между неудобными боевыми вставками, излишне скрытными перемещениями между крестьянскими домиками и спящими охранниками и крепким квестовым сюжетом, который вплоть до релиза была бы ничем особо не примечательна, если бы не ее роковая основа. Мэттью высоко несет гордое знамя своей профессии: прыгает с крыши на крышу, вскрывает замки, глушит врагов, прячется в густых тенях и похищает компрометирующие письма. Тексты и диалоги (которые "признанными экспертами максимально приближены к средневековому диалекту, но при этом остаются кристально понятны и современному игроку"), судя по всему, будут совершенно уморительны, но сценарий включает в себя и побег из тюрьмы, и поиск потайных ходов во дворцах, а важных ключей к тайне ордена тамплиеров — в общих могилах, и тому подобные беспроигрышные для action/adventure ходы. Картинка мила — но не более того. Правда, за каждой архитектурной деталью, предметом мебели или элементом костюма стоят глубокие изыскания Strategy First, так что в итоге получается нечто подобное замечательному "Казанове" Arxel Tribe.

Особое внимание, понятно, уделено оружию. Помните, какие у Arxel были шпаги? При планировке всех локаций и прикидке ракурсов разработчики, во-первых, обращались за вдохнове-

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Open Your Eyes

— and see the difference. —

The combination of Gigabyte's ability to design and ATi's industry-leading graphics is very hard to beat.

KY Ho, Chairman and CEO, ATi Technologies Inc.

RADEON MAYA Series





DDR MEMORY 64MB

RADEON 9000 Pro MAYA 3D Graphics Accelerator- AF64DG

- Powered by ATi RADEON™ 9000PRO with 64MB DDR SDRAM
- 275MHz engine and memory clock speeds
- SMARTSHADER™ technology fully supports DirectX® 8.1
- Sharper-looking 3D graphics with ATI SMOOTHVISION™ technology
- Dual display support with HYDRAVISION™
- Featuring ATi CATALYST™ - Industry-leading software suite
- DVI-I and TV-Out Supported
- Supports Gigabyte V-Tuner for Hareware Monitor and Tweaker Utility

V-tuner **Hardware Monitoring & Overclocking Utility**



- Showing All Information of VGA Card by Single Step
- Easy To Speed Up Your Performance



128MB DDR





AP128DGH "Editor's Choice" TweakTown July. 2002, Australia

RADEON 8500 Deluxe AP128DG-H



- Powered by ATi RADEON™ 8500 Graphics Engine 128MB DDR SDRAM
- HYPER Z™ II technology increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
- Supports high-speed double data rate DDR memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
- 165 MHz integrated TMDS transmitter supports panels up to UXGA (1600x1200) resolution
- Improved RAMDAC speed of 400MHz
- Better visual quality with minimal performance degradation

P4 Titan



GA-8IR533 Intel® 845E Chipset



- Socket 478 for Intel® new 0.13 micron-process Pentium® 4 processor
- Auto-detect and optimized settings for Pentium® 4 processor
- Provides 4 USB ports
- Integrated high quality 6-channel AC97 audio
- GIGABYTE unique EZ-Fix AGP slot
- Round corner PCB plate design for better durability
- Rich in overclocking features via BIOS settings

Award News



GA-8IHXP "Recommended" Dos-V Aug. 2002, Japan



GA-8IRXP "Recommended" Club do Hardware July. 2002, Brazel



AP64D-H "Excellent" PC Authority July. 2002, Australia



GA-8IGX "Best for Value" Windows Middle East



GA-8IGX "Best Choice" How PC July. 2002, Korea



GA-8IEXP "Editor's Choice" Tomshardware, WWW Jul. 2002,,U.S.A./Turkey



GA-8IHXP "Editor's Choice" Tomshardware, WWW July. 2002, U.S.A./ France



GA-7VRXP "Excellence features" ExHardwar, WWW Jun. 2002, U.S.A.



GA-8SRX "Best SiS 645 board" Prohardver, WWW Jun. 2002, Hungary



AP64D-H "Top Quality Product" Prohardver, WWW Jun. 2002, Hungary



AP64D-H "Wicked Product" Radiativen, WWW Jun. 2002, New Zealand



Taiwan Symbol of Excellence 1998~2002

5 years in a row

For more information, please call our distributors:



















GIGABYTE™ TECHNOLOGY

www.gigabyte.com.tw

нием к идеально воплощенному средневековью Жан-Жака Анно (Jean-Jacques Annaud) из "Имени розы", а во-вторых, щедро населили эти высокоэстетичные интерьеры охранниками с огромными топорами, голодными крысами и не более сытыми волками. Основные декорации — лежащий почему-то в развалинах Париж, главные его достопримечательности, аббатство преступлений с многочисленными подземными переходами. Костюмированные модели, манерная анимация. Стилизованная музыка.

Сказать, что рынок исторически аутентичных приключенческо-боевых игр переполнен, я не могу. В общем-то, кроме "Казановы" на память приходят какие-то совсем уж допотопные вещи. А убивать нерожденную Inquisition только за то, что кое-кто в свое время сплясал на могиле ее средневековых героев, как будто бы несправедливо. В конце концов, бедные разработчики не виноваты... Выйдет осенью 2002 или зимой 2003 года, публиковать подвизалась Wanadoo, с которой Strategy First (сама немножко издатель) давно и плодотворно сотрудничает. Но до чего же все-таки смешно...

Маша АРИМАНОВА.

CONFLICT: DESERT STORM

www.conflict.com/conflictdesertstorm.html	
Дата выхода	Сентябрь 2002 г.
Жанр	Тактический шутер
Разработчик	
Pivotal Games	www.pivotalgames.com
Издатель	
SCi Entertainment	www.sci.co.uk

ТРИ КОРОЛЯ

Как объявил недавно на всех углах не слишком большой, но и не такой уж маленький издатель SCi Entertainment, с его легкой руки два долгожданных сиквела "коммерчески преуспевшего" (sic!) тактического супершутера Conflict: Desert Storm (а именно Conflict: Desert Sabre (Лоуренс Аравийский?) и Conflict: Missing Presumed Dead (Чак Норрис?) наконец-то запущены в производство лидером британских девелоперов Pivotal Games. Ура?

При ближайшем рассмотрении этого чуда выясняется, что самый первый Conflict мало того что выйдет на ПК и всех консолях только в сентябре с.г., так ваш любимый всеведущий .EXE еще и писал о нем в новостях за февраль 2001-го в несколько скептическом тоне. Что, как все вы прекрасно знаете, в большинстве случаев равносильно электрическому стулу через повешение. А тут — сиквел на сиквеле. Самая абсурдная новость, что я слышал с тех пор, как World Wrestling Federation (WWF) проиграла судебный процесс World Wildlife Fund (WWF) и стала World Wrestling Entertainment.

В ПУСТЫНЕ ИРАКА ПОТЕРЯЛСЯ МОЗГ АНГЛИЙСКОГО РАЗРАБОТЧИКА! ВНИМАНИЕ! НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ ПРИБЛИЖАЙТЕСЬ К НЕМУ. ПОМНИТЕ: МОЗГ БОИТСЯ ВАС БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВЫ ЕГО! Да, сюжет первых двух частей Conflict, разработанный в сотрудничестве с бывшим офицером SAS Кэмероном Спэнсом (Cameron Spence), густо замешан на событиях маленькой победоносной войны в Персидском заливе: в героях — соединения SAS и DeltaForce, в плохих парнях — арабский личный состав с характерными усиками, миссии основаны на скрытных действиях компактной боевой группы на обширной вражеской территории (я не переживу еще одного взорванного СКАДа!), в число задействованных населенных пунктов гордо входит Багдад. Самая любопытная черта Conflict: Desert Storm (а именно о нем, как о единственном из трех существующем пусть и в зыбкой, но все-таки реальности шутере, мы ведем речь) — фиксированный вид от третьего лица, что вроде бы не слишком подходит для грамотного squad combat. Даже в Hidden & Dangerous приходилось то и дело мчаться вслед за подпрыгивающим прицелом винтовки. А дело в том, что несчастная Pivotal (расположившаяся, по ее же собственным словам, в переоборудованном амбаре и состоящая из пяти человек) выпустила в 99-м полухит Warzone 2100 (на ПК и PS) под именем Pumpkin Studios, которую уже потом разорвали пополам в битве публикаторов. Вы себе представляете вид от первого лица в RTS, да еще и на PlayStation?

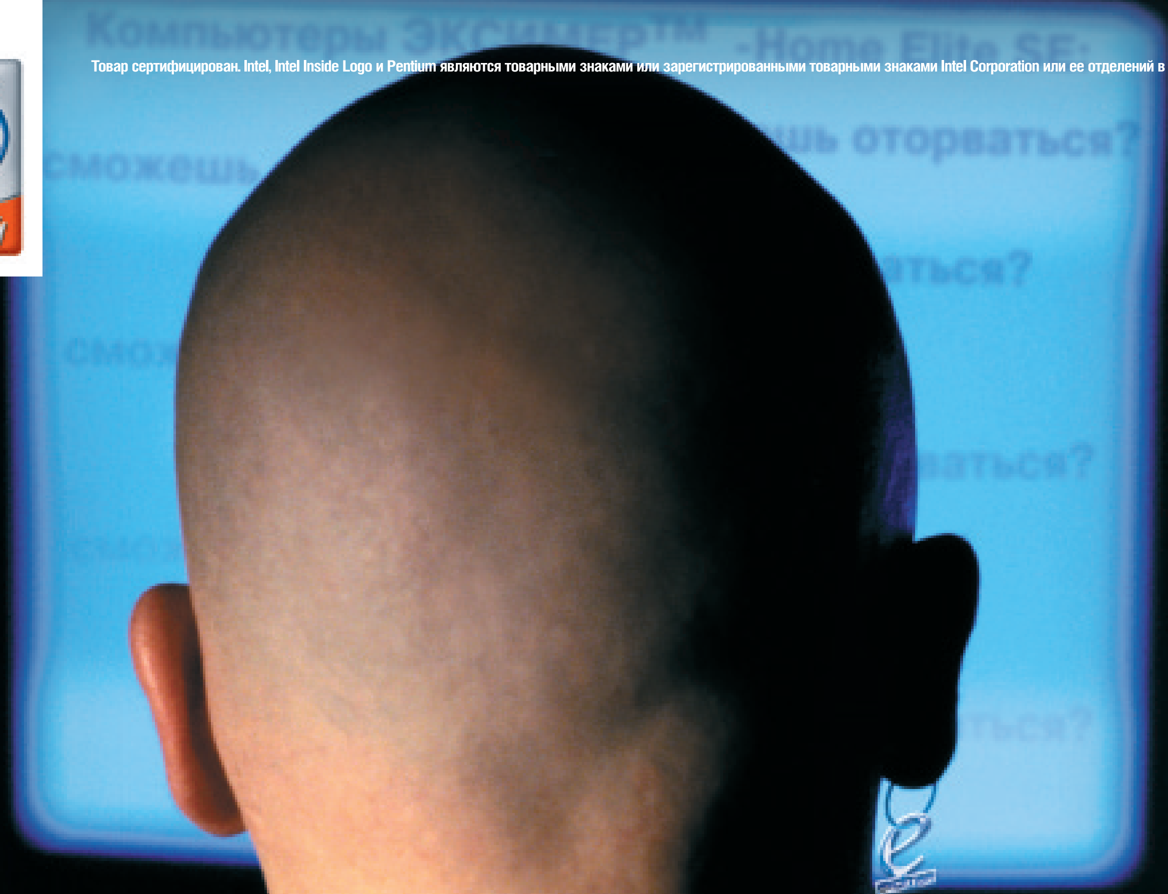


Хоть Conflict и использует принципиально новый движок, а все равно мозги Pivotal Games признают только вид с высоты птичьего полета либо камеру, волочащуюся вслед за танком на уровне земли (клянусь, в Warzone существовали только два ракурса). Но в сторону инсинуации. Desert Storm выглядит просто роскошно: вырисованная на уровне Redstorm пустыня (а вы вот попробуйте изобразить плоскую, как столешница, поверхность так, чтобы она смотрелась хотя бы на скриншотах! В дневниках разработчиков описываются чудовищные мучения в процессе поиска качественных текстур, которые не позволили бы одной пустынной карте походить на другую), модели танков и вертолетов самого высокого уровня, мощная игра светотени, а бойцы в аутентичном обмундировании такие, что Delta Force: Blackhawk Down просто удавится от зависти (благо что даты релизов практически совпадают). Детализация оружия самая серьезная — и если у меня язык поворачивается сказать такое после Global Ops, значит, это действительно хорошее ору-









Компьютеры ЭКСИМЕР™ Home Elite SE на базе процессоров Intel® Pentium® 4 - цифровой мир вашего творчества и общения



Мы предлагаем новинку — **домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite SE на базе процессора Intel® Pentium® 4.** Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего позволяет полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр, а также обеспечивает быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволят Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Вы сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. ЭКСИМЕР™ Home Elite SE — решение для самых требовательных к производительности и возможностям компьютера пользователей.

ЭКСИМЕР™ Home Elite SE – современные технологии для современных людей.
Вы можете все.

Дистрибуторы: компания Инлайн — г.Москва (095)941-6161,
ООО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462)31-19-91, г.Нефтеюганск (34612)2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671)3-44-84
Более 400 дилеров по всей территории России. Адрес ближайшего на **www.i2b.ru**
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; **Техносила** (095) 777-8-777; **Электрический Мир** (095) 745-8888
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru
Корпоративные продажи и ключевые региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва	Инел-Дата (095) 755-95-51, 755-95-72
г.Москва	Эксилэнд (095) 485-59-55
г.Москва	Прайм Груп (095) 725-44-32/-33
г.Москва	Юмакс+ (095) 733-93-65
г.Москва	Доставка.ру (095) 784-7175
г.Москва	ООО "Салоны.Сети.Сервис.Три С" (095) 444-2101
г.Благовещенск	ООО "Системный интегратор" (4162) 44-52-56
г.Волгоград	ООО НТЦ "Резонанс" (8442) 93-6480
г.Вологда	ООО "СеверЭнергоСнаб" (8172) 768042
г.Киров	ООО ПТК "Аспект СПб" (8332) 35-13-13
г.Кострома	ООО "Альфа-Софт" (0942) 313-338
г.Кострома	ООО "ИнформПлюс"* (0942) 51-7254
г.Котлас	ООО "Лазурь" (81837) 3-25-31
г.Красноярск	ООО "Антарес"* (3912) 23-15-15
г.Курск	ООО "Аякс Курск" (0712) 56-21-24
г.Нижневартовск	ТОО "Мультикомпсервис" (3466) 14-9804
г.Новый Уренгой	ПБОЮЛ Лобов В.А. (34949) 3-21-71
г.Норильск	ООО "Компьютерный Салон Интерфейс" (3919) 46-0362
г.Норильск	ООО "НПО СИСТЕМА" (3919) 226-116
г.Рязань	ООО "Копланд" *(0912) 76-1779
г.Саратов	ООО "Информ-Софт" (8452) 722-230
г.Ставрополь	Профи М* (8652) 944-091
г.Уфа	ООО "БИТ" (3472) 23-07-63
г.Чебоксары	ЗАО "Импульс" (8352) 20-98-61
г.Якутск	ООО "Терминал Компани" (4112) 44-50-30
г.Якутск	ООО "Компас" (4112) 43-46-32
г.Якутск	Компьютерный салон "Чарли" (4112) 42-41-57, 42-44-97



информационная служба: (095) 742-3614

жие. В сражениях участвует классическая четверка характеров с переключениями а-ля H&D, плюс простенькая система приказов. Снайперские винтовки, ножи и пулеметы уютно соседствуют с портативными ракетными установками, запускающими снаряды по этакой спиралевидной траектории, как мы все могли наблюдать в кино Ридли Скотта. Древние RTS-корни нашли отражение в допуске к контролю сразу над четырьмя единицами бронетехники, чем доселе ни один тактический шутер похвастаться не мог. И натасканный Спэнсом ИИ, и угрожающие сохранности барабанных перепонок взрывы, и вроде бы даже погодные эффекты наподобие песчаной бури. Ну что ж, красиво. Все по уму делала бы Pivotal Games, если бы только не эти безумные сиквелы... Что им стоило подождать с фанфарами хотя бы до релиза первой игры?

Кстати, о сиквелах. Conflict: Desert Sabre — прямое продолжение Desert Storm, о тех же людях на той же войне, что выйдет ровно через год после первой части, осенью 2003-го. Missing Presumed Dead — уже совсем другая, вьетнамская эпопея в мэлгибсоновском стиле, повествующая об отчаянной борьбе за выживание четверки солдат, отрезанных от своих в ходе кампании 1968 года. Их грандиозное путешествие сквозь джунгли и вдоль реки сравнивается Pivotal аж с "Апокалипсисом" Фрэнсиса Форда Копполы. Выйдет еще через год, осенью 2004-го.

Фраг СИБИРСКИЙ.

Я НЕ Я

LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Action/adventure
Разработчик	
Surreal Entertainment	www.surreal.com
Издатель	
Universal Interactive	
www.universal-interactive.com	

Современные лицензионные отношения в волшебном мире entertainment-бизнеса — редкой дикости предмет. Вот, к примеру, наша сегодняшняя гостья, игра The Lord of the Rings от Universal, не имеет никакого отношения к производимой г-м Левелордом игре The Lord of the Rings от Electronic Arts. Первая делается по мотивам "оригинальных произведений Дж.Р.Р.Т., а потому будет наиболее аутентичной", вторая же производится вослед "недавней успешной экранизации от New Line Cinema, а потому будет быстрее, выше, сильнее и с Буратиной, Похожим На Актера Вигго Мортенсена (Viggo Mortensen), в роли Арагорна". При этом студией Stromfront эксклюзивно для PS2 разрабатывается совершенно отдельная игра по мотивам The Two Towers (охватывающая заодно и сюжет Fellowship of the Ring), а Vivendi осенью выпускает "играизацию" The Hobbit. Запомнили?

Поскольку проект от EA пребывает пока в совершенно секретной стадии (несмотря на то что г-н Левелорд болтает о нем с каждым поперечным) и даже не успел обзавестись скриншотами, сегодня мы побеседуем об изделии Universal. Монстр доверил разработку студии Surreal, отметившейся прежде игрой Drakan и успевшей (у нас ведь все ходы записаны) год примерно назад заявить, что ноги ее больше никогда не будет в тухлом болоте ПК-игродевелопмента. Ага.

Задача перед Surreal стоит сложная, вплоть до невыполнимой: слабать игру, НИЧУТЬ НЕ ПОХОЖУЮ декорациями, выражением лиц героев и общей визуализацией на одноименный кинофильм, — поверьте, Electronic Arts и New Line специально для таких случаев держат в своих подвалах дикую стаю злющих юристов, которых кормят исключительно сырым мясом. И то не часто. Ситуация осложняется еще и тем, что оба параллельных игропроекта будут не чем иным, как "action/adventure с большим уклоном в мясорубку". Потенциальные фигуранты уголовного дела из Surreal в связи с этим пальцуют как могут: заявили, в частности, что пригласили в качестве консультантов "нескольких видных специалистов по творчеству Толкина". Кастрюльников из Нескучного, что ли?!

Неизвестно, что там насоветовали консультанты, но, судя по отзывам очевидцев, в настоящий момент игра структурно (не графикой — здесь, судя по скриншотам, все как в Третьяковской галерее: бедно, но чисто) здорово похожа... на Dungeon Siege. Герои движутся по магистральной большой дороге, периодически при желании сворачивая на тропинки субквестов. Девелоперы почему-то особенно гордятся внутриигровыми видеовставками с диалогами, "позаимствованными непосредственно из работ Профессора"; в нужных местах cutscenes будут плавно превращаться в собственно игру. С труднообъяснимым придыханием рассказывается и о таких вещах, как "генераторы монстров", прыжковые пазловины и задачки на нажатие кнопок нужной формы: так, в недрах Мори будет предложено попасть стрелами в несколько триггеров, свалив тем самым врагам на головы что-то неприятное.

Играбельных персонажей намечено трое: Арагорн, Гэндальф и Фродо (Ле-



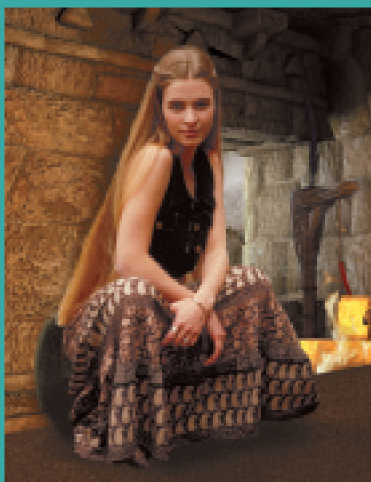
галайза, стиснув зубы, отдали на откуп EA) — последний при этом как был никчемным мальчишкой, так и остался, зато умеет делать всякие фокусы кольцом: становиться, например, невидимым. Но не часто — как вы знаете, Саурон (или как его там?) кормовой частью чует такие вещи.

Андрей ОМ.

P.S. Сюрприз! Только что в большую Сеть попала информация об отмене игры по мотивам "Властелина колец", разрабатываемой Левелордом. Упс.



МАША АРИМАНОВА



ДЖОКЕР

КВЕСТ В ХОККЕЙНОЙ МАСКЕ

Игра, о которой пойдет сегодня речь, была обнаружена в июле сего года при таких сомнительных обстоятельствах, что у меня возникли законные подозрения. Помните ли вы однажды рассказанный Полом Маккартни анекдот о том, как "Битлз" собирались отправиться в новое турне, назвавшись "Рэнди и ракеты" и выступая в хоккейных масках? При этом они как-то не подумали, что их могут опознать по голосам...

Так, может, и **Missing on Lost Island** (MoLI) — вовсе не разработанный в начале сего тысячелетия неизвестной европейской командой квест, каковым он вовсю старается казаться?

У этой простенькой и такой живой истории о противостоянии пиратского капитана по прозвищу Черноглазый-ворон-с-одной-сломанной-ногой и героя по имени Тим (подождите, какой там пиратский капитан... это же не Monkey Island 2! Скорее перед нами эпическая картина поединка законченного неудачника с армадой космических пришельцев (контрабандистов, путешественников) во времени. Space Quest 5? Нет, не совсем... Я бы описала MoLI как перенасыщенный голливудскими образами квест о похождениях героического одиночки, который на изолированном от внешнего мира острове путем саботажа останавливает зловещие планы неведомой секты... Что-то из ранних вещей Revolution Software?)... так вот, у простой игрушки Missing on Lost Island совсем не простая судьба.

Якобы дебютная вещь крохотной словацкой компании Mayhem Studios (новой инкарнации одного из самых первых национальных разработчиков — Riki Computer Games; www.mayhem.sk), изданная, ни больше ни меньше, самой Bohemia Interactive мизерным тиражом осенью далекого двухтысячного (на английском языке!), этакая ходячая ностальгия по невозвратимым девяностым, вдруг получила признание в Германии, куда ее через сетевые каналы в неограниченных количествах и по смешным ценам перегоняла почти посторонняя онлайновая компания ARI Data (www.ari.da). После чего наконец-то разошлась и допечатанная английская версия — и о Missing on Lost Island заговорили.

Ответьте мне: вы верите в такие чудеса?

ПРОГУЛКА ПО ДОСКЕ

Вряд ли этот камерный, закрытый "хит квестовых форумов" можно рассматривать в качестве обыкновенный игры. Даже число работавших над MoLI людей остается окутанным мраком: этот квест хоть и купается в субтитрах, так и не обзавелся титрами (еще один тревожный звоночек!). Он отправился на магазинные прилавки, не пройдя какого бы то ни было бета-тестирования, и по окончании первой главы падал замертво у немногих приобретших его счастливцев, донося до них всю прелесть популярного пиратского способа казни, в которой клиента с завязанными глазами пускали по доске с одним незакрепленным концом. Лишь после того как немецкий релиз сорвал кассу, баг был выявлен и устранен в патче. Пастельные пейзажи в духе Дарриса Гаппа (Darris Hupp), озвучание категории "Д" и словно бы сочиненный пятилетним ребенком сюжет (потрясающе бездарно реализованное путешествие во времени спотыкается о пиратскую сагу и падает в распростертые объятия космической оперы) Missing on Lost Island невозмутимо сочетает с очаровательной нелинейностью повествования и одной из самых удалых на памяти квестов кульминацией а-ля д-р Индиана Джонс, ведущей к любой из четырех разножанровых концовок.



Если эстетика открывающей секвенции MoLI не имеет отношения к некоему фильму одного любителя единорогов (Ридли Скотта. Мало ли кто может любить бумажных единорогов?), то я — Мэрилин Монро. Или даже Рита Хейворт.

Добавьте в сей рецепт еще и мультфильмы — удивительные образчики профессиональной динамики (их энергия, передача движения сделали бы честь лучшему из рисовальщиков покоящейся на вершине кассовых сборов серии комиксов) и вопиюще непрофессиональной композиции! Теперь подумайте, имеют ли для вас повышенное значение древняя народная квестовая музыка (в двух вариантах, один из которых — прямая отсылка к работам LucasFilm), нелинейность, позволяющая проводить за четырехчасовым квестом долгие вечера, плюс финалы из Хичкока, "Сумеречной зоны", типового триллера и Герберта

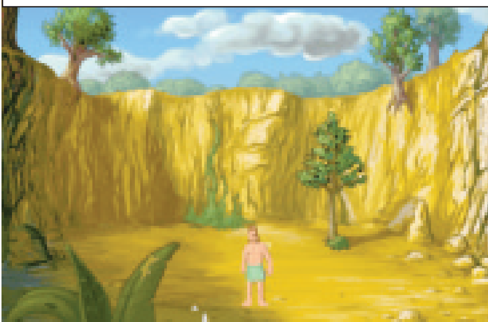
Уэллса или же такие мелочи, как звук, сюжет и картинка?.. Если последнее для вас принципиально, значит, вы личность ограниченная и вообще ничтожная, из адвенчур предпочитающая в лучшем случае The Longest Journey и никогда не слышавшая об андерграундной ярости “Пророка и убийцы” или Simon The Sorcerer 3D. Т.н. нормальный, если крепко подумать, человек.

Чтобы полюбить Missing on Lost Island, надо понимать игру от первого до последнего кадра. Этот квест говорит на особенном языке, в котором кто-то оценит только цитаты из “Терминатора”, кто-то — прилетевших прямиком из “Звездных врат” злодеев, а кто-то — почти безупречную, пародирующую все на свете, но не скатывающуюся в постмодернизм квестовость. Кто бы ни были его создатели — они выросли, порами кожи впитывая все лучшее от LucasArts, Sierra, Westwood (это же они сделали The Legend of Kyrandia, несчастный любитель TLJ! Зачем вы все еще читаете?) наряду с голливудской продукцией. Такой квест ничто не может испортить, даже самый злонравный баг из первой редакции выглядит здесь точно правильно посаженная родинка. На лице всемирно известного киноактера.

МАСКИ ДОЛОЙ

Так вот, возвращаясь к “Битлз”... Сдается мне, что под личиной юных словацких разработчиков разродилась пародийным квестом образца девяносто пятого года какая-то известная на весь мир монструозность. Как MoLI ни кривляется, как ни пропагандирует скоморошью свою природу, задачки здесь класса высочайшего — уровня той же Revolution Software (не их ли сатира на зашедший в тупик сериал Monkey Island какими-то невообразимыми путями увидела свет в Европе?). Как минимум. Для начала берется квестовый прием и обыгрывается до абсурда, до припадочной веселости. Затем незаметно вступает тихо звенящая нота абсолютной логичности. А когда фарсовая ситуация ко всеобщему удовлетворению разрешается, не составляет особого труда выяснить, что, спасибо пресловутой нелинейности, у Missing on Lost Island все это время было наготове свое, оригинальное решение, кото-

Предельная классичность первого кадра игры. Уроки The Legend of Kyrandia?



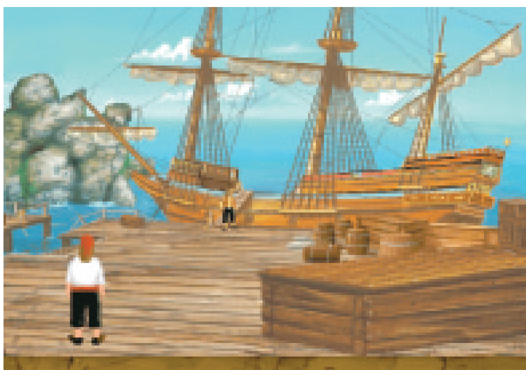
рое мы, испорченные квестовыми штампами, предпочли проглядеть!

Всего один пример. Тим сдает экзамен на зачисление на пиратскую шхуну: доблестные корсары требуют поразить некое насекомое пушечным выстрелом с шестисот футов. Что делать? Конечно же, бежать на пристань, глушить ботинком муху, стрелять из пушки, нестись обратно в таверну, выковыривать ядро, лепить на него несчастное насекомое, с гордым видом вручать снаряд скептически настроенным пиратам и поэтически говорить о явном ужасе в глазах мухи, пораженной прилетевшей из ниоткуда стальной громадой, о гаснущей искре жизни в ее очах, о запоздалом понимании того, как бессильна она, муха, перед гением стрелка, и таким образом стать в конце концов членом пиратского экипажа...

При повторном же запуске MoLI оказывается, что выстрел из пушки действительно убивает муху.

Почему при всей внешней детскости квеста внутри него не встречается ни одного неуклюжего хода? Почему все взаимокасания между Тимом (который, к слову, тоже далеко не так прост, как кажется. Много вы знаете квестовых героев, способных падать с лестницы, не теряя чувства собственного достоинства?), его инвентарем, окружающими объектами и костяным курсором такие мягкие, дружественные, ненавязчивые (совсем как в Beneath a Steel Sky, настоящем шедевре с точки зрения интерфейса)? Может быть, вы не сразу это заметите, но все злоключения Тима сделаны очень тонко, со злым и изящным юмором. До посинения нагружайте провиантом шлюпку только для того, чтобы отправиться к острову вплавь (но не без участия провианта). Сооружайте плот, который вам, в общем-то, не понадобится (но без которого не была бы возможна чудесная схватка с гигантским осьминогом!). Внимательно следите за трансформациями одежды протагониста — одни только его переодевания пародируют добрую дюжину игр (среди которых Monkey Island, Blade Runner, Another World), и не забывайте про волшебный платок, одним взмахом которого можно скрыть массу логичных, но скучных телодвижений, сопровождающих побег из темницы. Замысловатые действия вроде заряжания корабельного орудия или ловли бобра упрощены до единственного щелчка мыши. Пиксель-хантингом мы без всяких жалоб можем заниматься даже сквозь стены.

Если авторы Missing on Lost Island действительно те, за кого себя выдают, то в Словакии почем зря пропадает тот еще квестовый талантище. Наверняка сам процесс создания MoLI принес им не меньше радости, чем нам — потребление MoLI. Это вовсе не средний квест вроде Gilbert Goodmate, выданный разработчиком надрывно, на пределе сил и возможностей. Нет, в нашем случае настоящее буйство творческих сил и способностей оказалось сознательно ограничено рамками среднего квеста то ли первой, то ли второй половины девяностых. Это печально. Насколько мне известно, сейчас Mayhem Studios занимается выпуском FPS под названием Sniper. Вот, наверное, почему их MoLI — единственный выплеск эмоций в направлении тщательно подавляемого призвания — и производит такое странное впечатление работы известного девелопера в хоккейной маске...



Ничего себе кораблик... Охранник почему-то уверен, что Тим твердо намерен прошмыгнуть на корабль за его спиной. Характерная черта: прошмыгнуть за спиной не составляет для Тима ни малейшего труда. Вот вы попробуйте стащить золотую монету, которую пират подбрасывает на ладони. Получилось? Ну тогда возвращайтесь за его золотым зубом...

АШОТ АХВЕРДЯН



СЛОЖНОСТЬ

ВТОРОЙ ШАГ НАВСТРЕЧУ

Легендами обрастает все то, о чем слышал каждый, но мало кто сталкивался в реальности. Для большинства виртуальных игроков подводный, скажем, симулятор — это что-то типа квантовой механики: “да, точно знаю, это запредельно сложно, а больше ничего сказать не могу”. Впрочем, если меня, видевшего вблизи этот самый симулятор, спросить, а что я думаю о квантовой механике, я после долгой паузы скажу, что это что-то невероятно сложное…

Конечно, чувствовать себя элитой приятно. Ибо стезя симуляторщика столь же почетнее стези простого игрока, сколь должность квантового механика почетнее должности просто механика. Вот только элита, особенно отгораживаясь от остального населения, склонна увядать и обращаться в прах. Не самая приятная участь.

— Вы играете на скрипке?

— Не знаю, не пробовал…

Самый, наверное, главный миф о симуляторах состоит в том, что без багажа заранее приобретенных глубоких познаний в сфере военной истории, техники, тактики и т.п. в симуляторы можно не соваться. За долгие годы, а, учитывая недавний перевал за миллениум, можно сказать, за долгие тысячелетия, этот миф успел распухнуть, как Великая китайская стена, и окрепнуть, как она же. Подпитывается этот миф аж с трех сторон одновременно: пустили козла в огород, как водится, разработчики подвида “маркетологи обыкновенные”, молящиеся на “ультрареализм”. Это слово они склонны цеплять ко всему, что не относится к Dungeons & Dragons. Поверили им простые люди, видевшие, что называется, из-за плеча, мультифункциональные дисплеи (один термин чего стоит, а?) в соответствующих играх, а сами симуляторщики миф этот надежно оберегают, ибо элитой быть, как уже упоминалось, приятно. Так что при взгляде со стороны симуляторщики однозначно выглядят специалистами профуровня во всех прикладных областях: авиации, бронетехнике и т.д. и т.п.

Дошло до того, что периодически на полном серьезе обсуждаются вопросы типа: а сможет ли народный вирпил РФ, постоянно и безболезненно строчащий в форум, предположим, www.mokryi.ru и уже настрочивший там 667 сообщений, управлять реальным судном “Титаник”, п/л “Комсомолец”, вертолетом Ка-52, самолетом Су-27 или (на худой конец) лайнером “Боинг”?

Да легко, вашу маму.

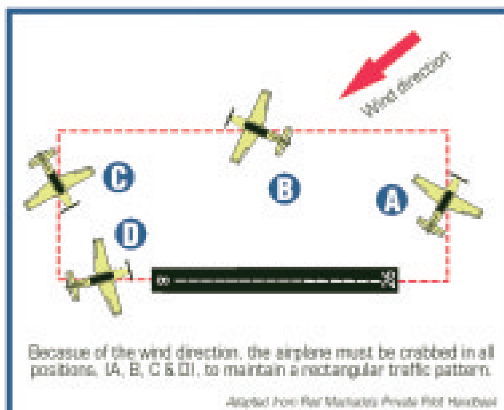
АВИОНИКА СО ТОВАРИЩИ

Телеграфирую прямым текстом: успешной игры симуляторы никакой предварительной теоретической подготовки не требуется тчк

Человек, хотя бы иногда включающий телевизор, уже в общих чертах представляет, что такое радар, что бывают бомбы управляемые и не, что самолет с винтом на спине называется вертолет и т.п. Как ни странно, на практике даже такого уровня, кхм, знаний, достаточно.

Дело в том, что в большинстве симуляторов авионика весьма и весьма упрощена. Я говорю не о клинических случаях типа “Команча-4”, где доупрощались до красных страниц, а о весьма серьезных симуляторах, скажем, о “Фланкере-2” или “Ка-52 против “Команча”.

Фактически от вас потребуется лишь помнить о концепции переключения режимов работы авионики (“навигационный”, “дальний воздушный бой” (без установления визуального контакта), “ближний воздушный бой” и т.п.). При этом приборы будут показывать именно ту информацию, которая нужна вам в данный момент, и за ней не придется тянуться в многокнопочные глубины.



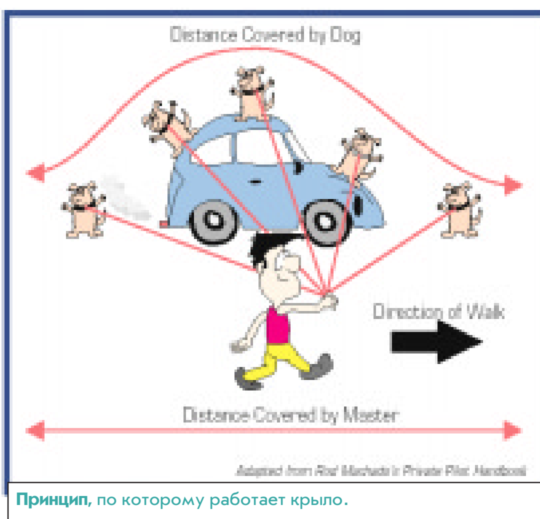
Здесь и далее — иллюстрации из книги Ron Machado's Ground School, pdf-версия которой живет на дисках Microsoft Flight Simulator.

Конечно, не все так просто, и на пути неофита сложности возникать будут. Первое — это традиционное практически полное и повсеместное отсутствие коробочных версий с мануалами. Потому что коробочную версию, как правило, покупает уже сложившийся симуляторщик, который быстро разберется и сам, а начинающий не может потратиться на. Второе — это внутриигровой процесс обучения. Дело в том, что обучающие миссии в играх далеко не всегда адекватны…

WE DON'T NEED NO EDUCATION

Человеку, твердо решившему, что отныне он влезет в авиасимуляционное дело по кисточки на

кончиках ушей, и готовому при этом на долгий процесс обучения, начать стоит, конечно же, с Microsoft Flight Simulator 2002. Там имеется несколько учебных курсов разной тематики, при этом на дисках в PDF-формате лежат учебники к соответствующим курсам. Только прошу, не пугайтесь слова “учебники”. По американской традиции, читать их очень легко, и полезная информация, мало того что представлена предельно доступно, так еще и сдобрена изрядным количеством всяких баек и хохм, что делает этот коктейль очень приятным для одних и слишком уж несерьезным для редких пуритан от виртуальной авиации.



Принцип, по которому работает крыло.

По окончании обучения в MSFS студентам-отличникам выдаются виртуальные дипломы, которые при наличии принтера можно сделать очень даже реальными и повесить в рамочку на стенку. Посетителей принимает дипломированный вирпил, да.

Очень толковые обучающие миссии (все можно пройти за один вечер) для уровня “с нуля” содержатся в Jane’s Longbow 2. Осмелюсь посоветовать их в качестве “введения в краткий курс современной авионики”, после них в любом современном авиасимуляторе должно быть примерно понятно, что делать.

К сожалению, эти примеры скорее исключение из общего правила, когда обучающим миссиям уделяется чудовищно мало внимания. Скажем, во “Фланкере-2” у них есть всего один недостаток, но огромный: обучение неинтерактивно, то есть вы смотрите довольно длинную запись с закадровым комментарием, после чего повторяете урок сами. Мягко скажем, не лучший способ.

Впрочем, бывает и хуже. Так, в упомянутом выше “Ка-52 против “Команча” обучающих миссий нет вовсе. Никаких. Вас просто сажают в вертолет — и вперед, летите, голубь! Владельцы jewel-версий должны выйти из игры и почитать справочный файл. Но и это еще не самый худший вариант. Скажем, велика вероятность, что счастливый обладатель jewel’а “Битвы за Британию” в обучающей миссии в режиме максимальной реалистичности даже не сможет запустить двигатель, потому что не знает как. И никто не будет ему подсказывать, да и мануала на диске нет. Как же быть?

Ну, как-нибудь так...

КАК-НИБУДЬ ТАК

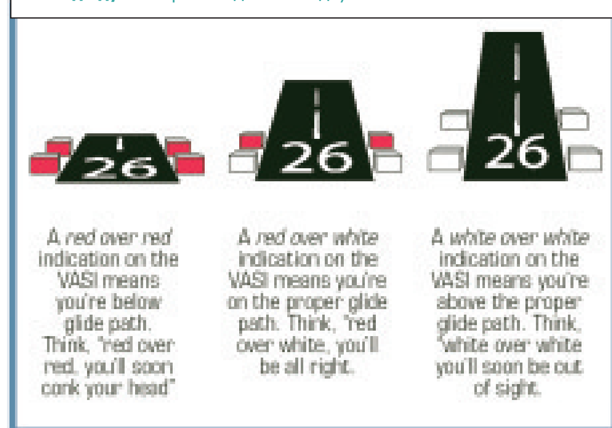
И все-таки сколько-нибудь значительных сложностей при обучении не будет. Отчасти благодаря тому, что многое из того, что предстоит освоить в авиасимах, уже на слуху: скажем, благодаря все тому же ящику для дураков все знают (я надеюсь), что системы наведения управляемого оружия могут быть радиолокационные, инфракрасные, лазерные и т.п... То же касается почти всего остального. Так что обучение сводится к тому, “что нажимать”. Ничего сложного.

Не поймите меня неправильно — я не утверждаю, что для того, чтобы стать виртуальным асом, никакие дополнительные знания не требуются. Например, литература, касающаяся вооружения, военной тактики, истории и т.п., реально будет вам помогать в симуляторах. Разобраться в нюансах без обретения дополнительных знаний будет весьма непросто. Но я не о том, главное: чтобы начать играть и получать при этом удовольствие, не нужно быть готовым специалистом сами понимаете в каких областях. Вот о чем речь.

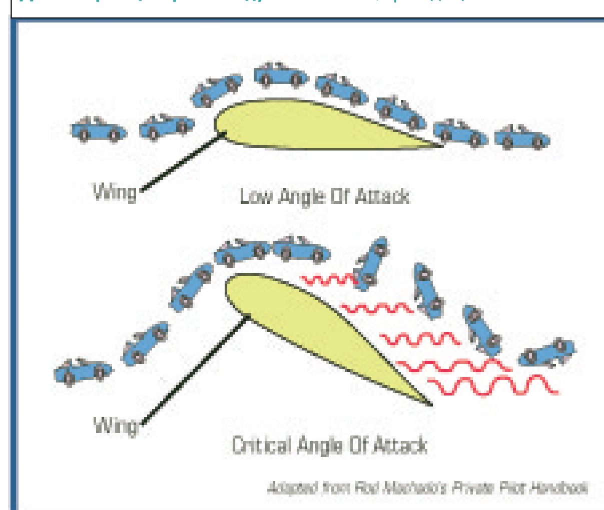
В заключение замечу, что самый сложный для непосвященного поджанр — подводные симуляторы. И дело тут совершенно не в особой изощренности интерфейса (он здесь традиционно очень и очень прост) или необходимости глубоких знаний соответствующего профиля (они, конечно, не помешают, но совершенно не обязательны). Корни этой сложности совсем в другом, они гораздо глубже и выкорчевыванию практически не подлежат.

В силу своей специфики подводные симуляторы уходят от графического изображения игрового процесса назад, в эпоху текстовых игр, к абстракции. После графической роскоши современных игр вернуться к стопке цифр на экране весьма непросто. Все равно как после великолепия Riven вновь нырнуть в мир текстовых квестов...

Что надо думать при заходе на посадку.



Демистификация срыва воздушного потока, приводящего к сваливанию.



АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ В TES

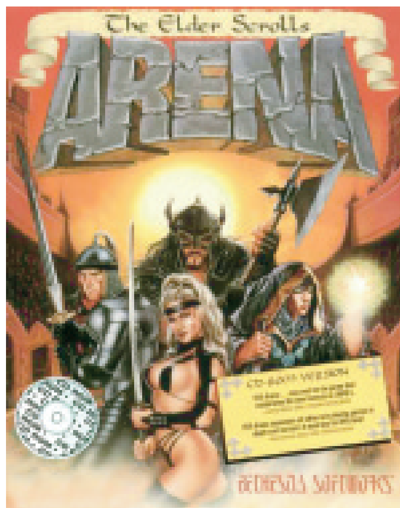
ГОЛУБАЯ КРОВЬ ЖАНРА

Если вы заглянете на любой форум, посвященный The Elder Scrolls 3: Morrowind, то обнаружите, что общественное мнение об этой игре, подобно магниту, имеет два ярко выраженных полюса: любовь и ненависть. Нейтралы редки, как майские жуки перед Рождеством, давно уже попали под влияние одной из фракций, а потому нейтралитет их чисто номинален. Забавно.

То же самое происходило в далеком 1996 г., когда мир узрел, купил и попробовал на зуб The Elder Scrolls 2: Daggerfall. Многие были разочарованы произошедшими со времен первой части переменами. Кажется, своеобразная война Севера и Юга не закончится никогда — ведь товарищи из Bethesda Softworks уже признались, что четвертому отпрыску серии быть — а значит, быть и спорам. И лишь о старой доброй "Арене" все старожилы поголовно вспоминают с уважением и нежностью.

Истерики поклонников вызваны в основном вот чем: с каждым новым отпрыском игры TES-серии мельчают. Первая из них, The Elder Scrolls: Arena, позволила обезумевшим от счастья droлеманам исходить вдоль и поперек Тамриэльскую империю, состоящую, ни много ни мало, из десяти огромных провинций общей протяженностью в 8 миллионов километров. В TES2 героя направляли решать проблемы в мелком вассальском королевстве Тамриэля под названием Daggerfall; собственно, это географическое название и дало имя игре (впоследствии Daggerfall был переименован народной молвой в Buggerfall — за рекордное количество разнообразнейших глюков). Королевство сие по площади едва-едва дотягивало до размеров средней имперской провинции, что откровенно не радовало хардкорных ролевиков: недостача открытых пространств была встречена с прохладцей. Что уж говорить о случае с TES3, где приключенцы оказываются заперты даже не в королевстве — на маленьком острове Vvardenfell, являющем собой весьма и весьма небольшую часть провинции Morrowind, заявленной в названии игры. Для убеленного сединами ветерана это форменное издевательство и надругательство над устоями. Все остальные довольны и не слишком удручены сокращением количества без сколько-нибудь серьезного повышения качества.

Под качеством имеем в виду не внешнюю красоту (которая таки есть) или безошибочность программного кода (чего, увы, нет) — РПГ-население к этому всегда относилось философски. Детальная проработка игрового мира — вот оно, направление для вечного совершенствования. Это есть, причем слово "есть" должно быть выделено всеми возможными способами. История Тамриэля выписывалась тщательно, вдумчиво, с запасом на не один десяток игр. Верите ли, еще



10 лет назад сценаристы ударными темпами создали с нуля огромнейшую вселенную, впоследствии доработанную совсем незначительно и имеющую множество удобных дыр для сюжетных вставок. Достаточно сказать, что серия насчитывает общим числом пять тайтлов (Arena, Daggerfall, Morrowind, Battlespire, Redguard; возможно когда-нибудь мы, следуя вашим настойчивым просьбам, замолвим словечко и о них) с непересекающимися сюжетами и избавлена от обычных в подобных ситуациях исторических нестыковок (скажем, в серии Fallout таких неувязок преизрядное количество). Множество легенд и исторических событий, грамотно сплетенных в полотно вселенной, — вот на чем держится мир Тамриэля, делая его, несмотря на бездну условностей, живым и запоминающимся. Верите ли, загадка исчезновения гномов (*самоназв.* dwemer) уже не первый и не второй год мучает вашего покорного, а о существовании злокозненного Dagoth Ur'а он впервые узнал, расспрашивая жителей "Арены" о том, как пройти в ближайшую таверну. С появлением Morrowind'а одной загадкой во вселенной TES стало меньше: пресловутого Dagoth Ur'а продемонстрировали широким массам и даже позволили отправить к праотцам — не прошло и десяти лет.

Господа разработчики, я готов к дальнейшим открытиям и с удовольствием подожду еще лет этак 15, если мне твердо пообещают расска-

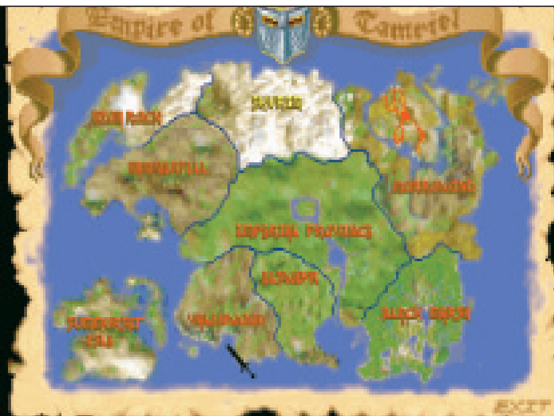
зать, куда же все-таки пропали эти злосчастные двемеры?

ФАМИЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Стоит ли удивляться, что Morrowind столь великолепен? Не стоит — с такой-то неординарной наследственностью. Еще в "Арене" позволялось таскать побрякушки из-под носа у торговцев прямо с полок, а местные жители в ужасе разбегались, заметив в натруженных героических руках увесистые стальные предметы. Кастомизация классов и заклинаний — оттуда же, а вот возможность создавать магические предметы появилась позже, в Daggerfall. Города были наполнены картонными, но людьми, а не абстрактными куклами, бездумно бродящими по одной траектории. Выходишь, бывало, на местную Тверскую, со всем возможным уважением перешагиваешь через бомжей, попутно выуживая из их карманов мелочь, полемизируешь с невесть откуда взявшимися проповедниками, с девушками легкого поведения общаешься по мере сил и возможностей. Не подумайте плохого, девицы хотя и изображают из себя сами понимаете кого (см. название улицы), но максимум на что способны — показать дорогу к ближайшему сельмагу (в Daggerfall, кстати, ситуация не изменилась, а в Morrowind девиц не стало вообще. Безобразие! Свободу настоящему жизнелюбу-во-всех-ее-проявлениях!). Эта плачевная ситуация — невозможность поговорить на отвлеченные темы с рядовыми, не имеющими отношения к сюжету обывателями — тоже наследие серии. В данном вопросе "Арена" ничуть не уступает своим потомкам: большинство персонажей в любой из трех частей TES имеют в голове лишь две-три строчки диалога. Есть ли жизнь в TES? Скорее нет, чем да.

Зато смерти предостаточно. Видите ли, сюжет игры не предполагает особенного мудрствования. Новоиспеченному спасителю мира предлагается всего-то прочесать весь Тамриэль (да-да, те самые 8 млн. км) от и до, с тем, чтобы обнаружить и прочесать 8 подземелий, хранящих в себе фрагменты посоха, требуемого для спасения короля, попавшего в затруднительную ситуацию. А в подземельях живет кто? Верно, монстры. А монстров, согласно законам жанра, положено утихомиривать любыми подручными средствами. Где моя кувалда?

Тамриэль. Видите в верхнем правом углу провинцию Morrowind? А остров с вулканом в ценре? Это и есть Vvardenfell, где развивается действие TES3: Morrowind, — по сравнению с пространства маловато.



Фанаты Die by the Sword, ау! Где вы? Знаете ли вы, дорогие фехтовальщики, что сотрудники Bethesda являются одними из первых представителей планеты Земля, реализовавшими в КИ игру клинком? Махнул мышкой — а по ту сторону экрана меч повторил движение кисти и нанес врагу рубящий удар. Дернул мышку вперед — и насадил очередного негодяя на острие клинка. А вы говорите thac0...



Маленькие зеленые человечки с огромными железными топорами — настоящий кошмар для агента М-ского.

АКРОФОБИЯ

Основатель династии The Elder Scrolls, даром что уже пенсионер, дает прикурить всем братьям по жанру: скажите, в какой еще игре вам под ноги с истинно царской щедростью кидали огромную империю? Мир "Арены" пугающе огромен, необъятен, велик для воображения и опасен для рассудка, — вы пробовали оттащить от компьютера TES-фаната, гулявшего по "Арене" без малого два года реального времени? У него, видите ли, куча незавершенных дел в Скайриме, а намедни в Хай Роке он обнаружил новое подземелье — и это спустя два года после блужданий по Тамриэлю. Объясняется, впрочем, все просто: игра разбита на множество областей, каждая из которых привязана к одному из 400 городов. Когда игрок достигает края такой области, местность начинает генерироваться "на лету", что создает иллюзию действительно огромного мира. Минус у подобной организации тоже имеется: вы никогда не дойдете до соседнего города своим ходом, придется разоряться на извозчика.

Еще одна сильная сторона "Арены" — графика. Красивый сногсшибательный движок, демонстрирующий трехмерные просторы и почти фотографического качества погодные эффекты, — все это делало TES ролевой игрой мечты, фэнтезийным раем образца 1993 года. К сожалению, программисты Bethesda уже в те дни откровенно халтурили и не смогли достойно оптимизировать код. В итоге за красоту пришлось расплачиваться: игра предъявляла довольно высокие системные требования и запускалась далеко не на всех машинах, что впоследствии отрицательно сказалось на ее продажах. Да и сейчас она, видимо, по старой памяти, тоже любит далеко не все ПК (проверено) — сказывается стойкий характер и верность многолетним традициям. А что вы хотите — аристократия, голубая кровь жанра. Имеет право.



За время пребывания в подземелье эти господа порядочно исхудали и приобрели скверную манеру набрасываться на прохожих.



МОРРОВИНД КАК ОН ЕСТЬ

КРЫША, ОТЪЕХАВШАЯ НА ПОЛГОДА

Вы наверняка удивляетесь, что это старик так мало пишет. То ли из ума выжил, то ли здоровье подводит. Ну, оба предположения вполне разумны, но главная причина не в этом. Я просто временно переселился в Морровинд* (The Elder Scrolls III: Morrowind), а оттуда довольно медленно ходит почта.

"To greet you or to eat you?"

(Ajira)

Поскольку рассказать хочется о многом, постараюсь свести вступление к минимуму и пояснить лишь особенности своего подхода к жизни в играх, чтобы те, у кого он сильно отличается, не обижались и могли пропустить некоторые места в тексте.

Я слишком хорошо понимаю, как тонка грань между жизнью в альтернативном мире и скучной работой по прокачке персонажа и как легко убить весь интерес пресловутой одежонкой имени святого Рориса (спасибо разработчикам, не забывшим поправить ее в патче). Поэтому изо всех сил постараюсь сдержаться и не очень активно хвалиться уже найденными или случайно встреченными на форумах в процессе подготовки материала сверхшмотками и суперместами. И, само собой, я пока ни разу не запускал редактор. В конце концов игра очень легкая, ее без проблем пройдет любой, с гарантией. Вместо этого постараюсь уделить особое внимание внутренней механике (не люблю действовать, не понимая происходящего) и опасным проблемам, которые разумно обойти, избежав больших разочарований, пусть даже это несколько снизит удовольствие от игры в целом.

Не ждите описания консольных команд — в данном конкретном случае я считаю их читерством, убивающим игру на корню. Зато ждите личных советов: где найти интересные занятия и как помочь авторам вас развлекать. И еще одно, последнее: отвечу на обвинения в злостном манчкинстве. Да, я люблю "зачищать" игру, ничего не оставляя за собой на второе прохождение; "настоящий ролевой подход", подразумевающий, что NPC — тоже люди и ты просто не имеешь права качать "не свои" характеристики или стремиться к прохождению всех возможных квестов и сюжетных линий, не для меня. Дело в том, что я ненавижу, когда игровой мир вертится сам по себе, а не развлекает меня. К счастью, Морровинд в этом смысле образец, заточенный под меня, любимого, несмотря на размер, не пытающийся прикидываться свободным миром. За что ему и спасибо.

А еще одно спасибо — фирме "Акелла", предоставившей свой внутренний словарик, дабы этот текст не состоял наполовину из английских слов. Честно скажу: мне акелловский перевод довольно сильно не нравится, но уж какой есть — именно его вы все и увидите, так что лучше быть правильно понятым, чем соблюсти чистоту языка...



Эта свалка разнообразных радостей — хороший пример того, как не надо поступать. В таком забитом доме движок тормозит просто невероятно...

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Итак, добро пожаловать в Сейда Нин, начнем выбирать любимого персонажа. Национальностей — масса, от эльфов и орков до прямоходящих кошек и ящериц. Но давайте внимательно посмотрим, чем они отличаются. Само собой, внешним видом (и это весьма важное отли-

* Почему все же "Морровинд"? Все просто: в игре, в начальном видеоролике, можно услышать правильное произношение, и оно именно таково: "Морровинд". А вот в акелловской рекламе встречается "Морроуайнд", и есть подозрение, что так оно и будет в игре. В тексте вы встретите жалобы на качество перевода, но, несмотря на это, решено все названия оставить такими, какими вы их увидите. Все, кроме одного: Морровинд будет Морровиндом. Не можем поступиться принципами.

чие, вам же с этим персонажем жить месяцами, причем имеется вид от третьего лица, а всяческая броня и прочие радости отлично видны на фигуре, вызывая еще большую гордость за своего красавца или красавицу). Статистикой: что они умеют лучше, а что — хуже. Не обращайте на нее внимания: статистика — один большой обман. Да, приятно получить в самом начале лишние умения, но очень скоро вы прокачаете любые нужные навыки до упора (упор, увы, есть и наступает очень быстро: 100 единиц) с любого начального значения.

А вот на специальные особенности надо посмотреть особенно внимательно! Прежде всего на анатомию. Легко заметить, что на кошачьи лапы хаджитов не налезут, к примеру, человеческие сапоги, и полный шлем на морду не натянется. А ведь на этих сапогах могут быть весьма полезные заклинания, да и просто броня, в общем и целом, не помешает…

Вторая важная особенность — встроенная нечувствительность некоторых рас к неприятностям. Скажем, моя девушка-бретонка на 50% игнорирует магию. Очень приятно, поскольку позволяет свободно носить сапоги ослепляющей скорости, очень полезный и приятный артефакт. А редгард моего знакомого философски относится к яду и болезням, лениво тыкая зараженных самцов нетча тупой зубочисткой, пока те не свалятся под ноги. Поверьте, эти "мелочи" намного значительнее, чем изначальные цифры навыков. Именно от них и будет зависеть ваш стиль игры. Вероятно, бретонцы — самая мощная и удобная раса, с большим отрывом.

Аналогичный подход стоит практиковать и в отношении звезды, под которой вы родились. Обратите внимание: есть три вида полезностей. Во-первых, доступные раз в сутки "сверхнавыки". Здорово, иногда даже полезно, но довольно неудобно, ибо может заставить долго спать. Все те же штуковины, что доступны в "сверхнавыках", можно будет быстро соорудить самому. Во-вторых, готовый набор заклинаний, доступных в любой момент. Тоже недурно, но игра, повторюсь, легкая, особой поддержки в начале не понадобится, а чуть позже все то же самое можно легко купить или сделать лично. А вот постоянно действующие подарки (например, увеличение доступной маны или, как у атронаха, возможность ее заправки от чужих заклинаний за счет отсутствия восстановления во сне) весьма и весьма приятны. Выбирайте, но с умом. Видимо, здесь атронах по удобству жизни побивает всех остальных с большим запасом. Впрочем, обычный маг или воин — тоже терпимый выбор.


При таком расположении окон прокрутка сведена к минимуму. А что делать? И так четыре с половиной экрана магии справа и три экрана вещей снизу…

Теперь давайте обсудим классы как таковые. Да, можно предпочесть готовый класс, у которого все навыки заранее разложены по главным, второстепенным и пр. Но разложить их самому гораздо интереснее, ибо именно это и дает возможность определить собственный стиль игры.

Начнем с того, что классов здесь нет. К концу игры любой нормальный персонаж может (и должен, ради получения максимума удовольствия) иметь все по максимуму, добраться до положения Самого Главного в каждой гильдии, короче, стать первым парнем (или девицей) на деревне. Вор в тяжелой броне, размахивающий длинным мечом и открывающий сундуки с помощью магии, — это нормально. Да, это можно считать авторской недоработкой, но в конце концов не такой уж и страшной. Подробнее о том, как вырастить "чистого" персонажа и почему этого делать не стоит, я расскажу ниже, а пока поясню, что скрывается за разными типами навыков.

В качестве любимых параметров надо выбрать вовсе не то, что любишь, а то, что необходимо иметь высоким с самого начала, ибо потом трудно накачать. То есть, без вариантов, удачу (каковую можно увеличивать только на единичку за уровень) и endurance (от величины которого зависит прирост здоровья на каждом уровне). Да, в принципе выбор любимыми интеллекта или силы добавит относящимся к ним навыкам дополнительные очки, но, напомню еще раз, любой персонаж накачивает все это до предела очень быстро, а вот здоровье, полученное за счет высокого начального endurance, иначе не добыть.

Критериями разбиения на главные, второстепенные и остальные можно взять очень разные вещи. Скажем, до выхода патча остальные навыки, если их не тренировать самому, а покупать у тренеров, не давали вожделенных "умножалок" для параметров, что заставляло размещать все сложнонакачиваемые "вручную" навыки в главные или второстепенные, чтобы, если надоест, не мучиться, а пойти и купить себе очередной уровень.

Однако сейчас учитываются все способы набора навыков, так что критерии поменялись. Разумнее всего главными и второстепенными ставить те навыки, которые накачиваются "по желанию", а не сами собой. Причем по возможности накачиваются очень легко и быстро. Поставьте туда атлетику или защиту — и придется либо покупать, либо мучительно бегать вокруг, либо стоять под градом ударов, ожидая, когда же наберется достаточно очков для следующего уровня (а для защиты все еще сложнее: пока наберется достаточно пойманных на щит ударов, накачается сумасшедшее количество очков к доспехам). Но поставьте красноречие — и спокойно наберите уровень именно тогда, когда хорошо подготовитесь к нему.

Да, странновато выбирать в качестве основных навыков те, которыми вы в здравом уме ни-


Любимое место для тренировки навыка "красться" — особняк семьи Нерано. Примерно с этого расстояния (или ближе) появление воон той "иконки" означает успешную тренировку.

когда не будете пользоваться каждую минуту. Но прокачать с 5 до 100 любимую тяжелую броню — штука не очень сложная, честное слово, да и без брони особо не убивают. Отличные кандидатуры для основных навыков — алхимия, изменения, зачарование, акробатика, торговля, красноречие (подробности ниже).

Поясню, зачем все это надо. Основополагающие знания, обнаруженные мировым разумом, таковы: когда игрок набирает уровень, ему дают распределить три "монетки" по трем параметрам. И показывают около параметров множители, соответствующие количеству набранных уровней в "профильных" навыках, поделенному на два (но не более пяти). То есть, набрав в сумме десять очков в средних доспехах, тяжелых доспехах и при древковом оружии, можно получить вожделенную "x5" около выносливости. Поскольку поначалу уровни в навыках накачиваются очень быстро, имеет большой смысл стараться набирать по 10 очков в каждом из трех параметров, выбранных для данного уровня персонажа. К примеру, захочу я потренировать интеллект, силу и выносливость (кстати, ее надо обязательно упражнять на каждом уровне, пока не дорастет до максимума — чтобы получить все возможное здоровье). И надо мне будет достигнуть 30 очков в навыках, причем сначала закончить два десятка остальных, а уж потом набрать последнюю единичку в главных или второстепенных, чтобы получить уровень и отправиться спать.

Таким методом можно набирать по 15 очков в параметры (по пять в каждый) на любом уровне, чтобы примерно к 30-35 уровню персонажа закончить их развитие (получить везде по сотне) и спокойно заниматься прокачкой навыков (там еще останется очень много неразвитого) и прохождением квестов.

Понимаю, что некоторые скажут "так нечестно, надо жить в роли", но попробую пояснить, в чем соль. Поскольку игра большая, а задания довольно однообразные (хотя, безусловно, авторы приложили массу усилий), то без искусственных усложнений развитие быстро приедается, оставляя в качестве развлечения одни лишь задания. А попытка пользоваться только навыками трех типов за один уровень приводит к очень веселой и разнообразной игре. Как быть, если здоровье убывает, а в этом уровне не положено ни зачаровывать, ни восстанавливать? Придется чаще спать и даже пить зелья (которые, вообще говоря, нормальному персонажу не нужны — колечки и амулеты куда удобнее)... Что делать, если силу растить в этот раз не надо, а любимое ружье — длинный меч? Попробовать копье или драться голыми руками, это же весело... Разнообразие — ключ к долгому интересу. Ну а дополнительный бонус в виде более раннего развития параметров никому не мешает. Чуть раньше стать сильным и перетаскивать тяжести, не напрягаясь, — это не проблема баланса, просто малость облегчает жизнь. Чуть легче выполнять зачарование — никаких вопросов, все равно раньше, чем положено, крупных монстров отлавливать не дадут.

Еще одна загадка, которая мучает большинство начинающих: сколько же уровней можно набрать? Правильный ответ: а сколько хотите. Да, количество главных и второстепенных умений ограничено, каждое из них может дорасти только до сотни. Казалось бы, через 70-75 уровней (посчитайте сами) все они будут на 100, и больше уровней не набрать. Но это не так, рост продолжается, ведь можно покупать у тренеров очки, которые, хоть и не добавят ничего к нашей сотне, но к уровню зачтутся... Можно, наконец, сесть в тюрьму, где снимают очки с навыков, но не трогают параметры, чтобы было куда расти.



Когда я выхожу из воды, то всегда оборачиваюсь. Настолько красиво сделано, что хочется плакать. Само собой, требуются шейдеры (то есть GeForce3 и выше).

НАЧАЛО ИГРЫ

Начну с главного, что разумно сделать до старта игры: журнал, увы, авторам не удался. Огромен, линеен, без закладок, а поиск организован из рук вон плохо. Если твердо знать, что тебе надо, можно, конечно, отыскать, но вспомнить, что за квест тебе дали неделю назад, очень и очень непросто. Мораль: заведите собственный журнал. Пишите туда, кто дал задание, какое, где его выполнять. Заносите найденные, но не пройденные пещеры. Отмечайте, куда хотелось бы сходить. Если делать это в файле, а не на бумажке, удобно потом группировать задания по маршрутам, чтобы не бегать за каждым, а осуществлять их по нескольку штук, поблизости друг от друга.

В коробке (по крайней мере в западной) лежит замечательный постер в виде карты. Там помечены сотни мест, куда стоит заглянуть: затонувшие корабли, потаенные пещеры, секретные островки... Рассмотрите с лупой в руках каждый миллиметр, не пожалеете. Совсем хорошо — отсканировать постер и напечатать в нескольких экземплярах, чтобы делать свои пометки на карте, не боясь испортить оригинал.

Приступая к собственно игре, разумно сразу понять, что за персонажа вы создали. Не в смысле "вор-маг-воин", а в смысле его эмоций и характера. В D&D есть вполне разумная идея: противостояние Добра и Зла, а также Порядка и Хаоса (good — evil, lawful — chaotic). Выберите себе точку на этой плоскости — и придерживайтесь ее. Пусть персонаж диктует вам поведение, живет своей жизнью. Скажем, моя бретонка — типичный chaotic neutral с небольшим уклоном в evil, то есть чуток злая и весьма непостоянная. Не понравится кто-нибудь — прикончит, не задумываясь. Приглянется цацка в чужом кармане — выкрадет, а то и порешит ради нее, причем так хитро, чтобы не нести ответственности, ибо она в этом мире хозяйка. Но отходчива, не злопамятна, способна и дружбу завести с кем-нибудь, если приглянется. Солнечным утром обожает ходить по лесу и гладить гуаров по кожистым спинам. А тот самый редгард у друга — lawful good, убивает только тех, кто уж точно злой,

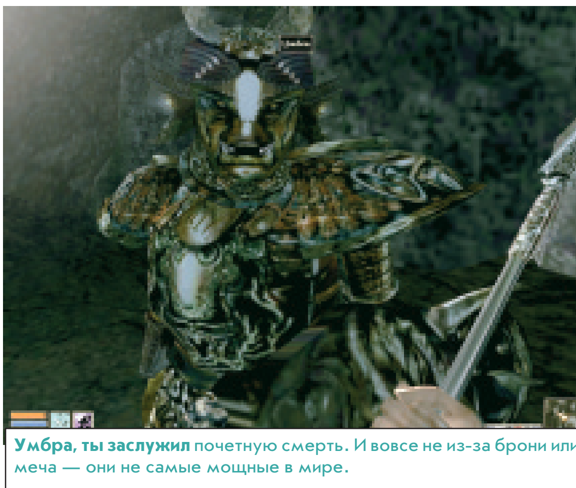
остальных воспитывает и переубеждает. Четко выполняет любой приказ, не размышляя о моральной стороне дела (за что и поплатился: выполняя очередное задание воинов, продавшихся Камонна Тонгу, умудрился навсегда испортить отношения с ворами). Да, в этой игре нет явной демонстрации характера персонажа, но это еще не повод его, характер, не иметь — играть интереснее…

Впрочем, довольно общих слов, приступим к игре! Что ждет нас впереди, что может сильно повлиять на начало? Авторы сделали параметры и навыки равными, но некоторые из них, увы, заметно равнее остальных. Достаточно скоро вы встретите врагов, обладающих умением магически снимать с вас параметры. Для, скажем, силы воли это не страшно, если вы не “чистый” маг, каких, впрочем, все равно почти не бывает (заменить атакующее заклинание на ножик до конца битвы — не так уж сложно). А вот потеря силы — трагедия почти для всех, ведь это приводит к моментальной неспособности сдвинуться с места. Отсюда мораль: надо быть готовым к этому. Понять, какие параметры для вашего аватара критичны, кроме силы, и таскать с собой бутылку-другую. А при первой возможности — зачаровать себе колечко, восстанавливающее понемножку каждый параметр (это по силам даже начинающим — на все случаи жизни хватит порядка пятнадцати единиц чар и сотни единиц маны), чтобы прямо в бою или после него воссоздать все так, как было. Кстати, такое колечко и от болезней спасет: параметры восстановит, а саму хворь можно излечить потом, не спеша, в ближайшем храме, за копейки.

Еще одна неприятность, которая поджидает впереди, — отражения. Почти все старшие монстры умеют благополучно отражать заклинания на того, кто их создал. Если заклинание мощное — стоит подумать о защите от него для самого себя. Скажем, для всеобщего любимца бретона очень хорошо работает поглощение здоровья, ибо защита на 50% есть от рождения. А для редгарда очень хорошо атаковать ядом — защита аж на 75%! Яд или паралич можно остановить бутылкой или магией. А иначе и преставиться недолго. И, разумеется, не надо забывать о колюще-режущем. Магия, не вопрос, — штука хорошая, но в этой игре оружие тоже не безделица.

Среди примеров “более равных” навыков — разные виды брони. Здорово, конечно, что есть и бой без доспехов, и тяжелая броня. Выбор, однако. Да только неприятность налицо: у боя без доспехов максимум достижимой защиты лежит ниже сотни, а за счет облачения в редкую и ценную броню можно поднять защиту до многих сотен. Разница велика и очень чувствуется в жизни. Не надейтесь, что монаху, презирающему амуницию и бьющему только голыми руками, удастся обойтись без сверхмогучей магии — запинают и над трупом надругаются. Анахореты, не способные убить с первого удара, здесь тоже носят тяжелую броню. Да, есть и магические щиты, но никаких ограничений на их использование совместно с броней, увы, нет — они с ней просто складываются. Впрочем, есть и компенсация за слабость брони: небольшой вес позволяет очень быстро бегать, уклоняясь от дистанционной магии, и довольно резво бить коротким ножиком. А уж если ты в сапогах ослепляющей скорости…

Вообще, способов перемещения в этой игре невероятно много. Начинается все с самых простых: с обычной ходьбы (сберегающей ценный ресурс — усталость) и бега (увы, усталость потребляющего). Скорость зависит от загрузки и от параметра, гм, “скорость”. Если надеть сапоги ослепляющей скорости (как бы их в очередном патче не элиминировали — уж очень мощны), то главная забота — не сбиться с дороги, проскочив мимо столба… К простым методам отнесем и плавание, хотя его можно хитро ускорить магией плавания быстрого.



Умбра, ты заслужил почетную смерть. И вовсе не из-за брони или меча — они не самые мощные в мире.

Есть и более шустрые и необычные способы перемещения. К примеру, в путешествиях по Морровинду я однажды услышал громкий вопль и сочный хруст костей. Оказалось, изобрел тут один… +1000 к акробатике. Ох уж эти изобретатели! Я и сам к тому времени догадывался, что прыжки — это хорошо. Простенькое заклинание прыжка 100 на одну секунду дает удивительный эффект; главное — прыгать в движении, чтобы импульс был направлен вперед, а не вверх. Говорите, больно приземляться? Это лечится другим заклинанием, даже не одним… Можно еще добавить увеличение акробатики, скорости, силы, а также заклинание “перышко” (последние два — для уменьшения загрузки и, как следствие, придания большей скорости). Пяток прыжков — и континент за спиной.

Ну и, разумеется, не будем забывать о банальной, зато очень удобной левитации. Цифра мощности отвечает за скорость полета и, в общем и целом, не так уж и важна, скорость полезна, но не является главным — прыгать все равно быстрее. А вот управлять полетом очень удобно.

Для тех, кому прыгать и летать не позволяет чувство собственного достоинства, предусмотрена отличная транспортная сеть. Гигантские насекомые с вживую выпотрошенным панцирем бродят по маршрутам, в магических гильдиях за небольшую мзду телепортируют в другие магические гильдии, в портах ждут корабли под всеми парусами, а если не полениться и найти индексы — можно пользоваться сетью древних телепортеров в крепостях.

Есть еще один способ передвижения, но он все же экстренный, не повседневный: магия разных видов. Представьте себе: вам удалось набрести на жирненькую пещерку, где вас подстерегли полторы тонны подарков, а унести вы способны всего пару сотен килограммов. Не горюйте, выход есть! Не спеша подтаскиваем все это дело в одну кучу, сваливаем на пол или в ящики, а потом, убедившись, что больше здесь делать нечего, собираем все это добро, не сходя с места, и телепортируемся “домой”, где предусмотрительно отметили точку рядом с большим стеллажом и пустым местом на полу. Или, еще проще, рядом с правильным торгов-

цем, готовым принять от нас что угодно по максимальной цене.

Ну а если уж совсем припечет — того и гляди убьют, все забито до упора, а возвращаться из дома через пол-континента не хочется — можно воспользоваться одним из двух видов божественного вмешательства. Оно телепортирует по мере возможности недалеко от места событий — к ближайшему алтарю соответствующего вида.

Каждый выбирает себе перемещения по душе. Мне нравится прыгать (в полете птицы не пристают — просто не могут догнать), хотя, конечно, левитацию изучить пришлось — сами понимаете, дом Тельванни обязывает: у нас не принято делать в домах лестницы, все равно каждый уважающий себя маг летает, аки птаха небесная... Транспортом почти не пользуюсь, ибо по дороге можно в пещерку какую-нибудь заглянуть, зверушек поколотить, травки-грибочков пособирать... Но уже виден впереди момент, когда захочется уделять больше внимания задачам, а не резне, так что телепортация в магических гильдиях и даже корабли могут оказаться полезными.

Редгард в Скаре занят выполнением редоранских заданий. И не подумайте плохого — просто ему надо натренировать бой без доспехов с короткими клинками для повышения скорости, вот он и снял свою мощнейшую броню...



ПОБРЯКУШКИ

Сразу поясню, о чем разговор. Многие предпочтут пропустить этот кусочек, дабы разобраться самостоятельно. Но остальным, надеюсь, он поможет, не тратя время на эксперименты, наколдовать себе замечательные колечки и амулетики (а также штаны, рубашки, плащи, юбки и тапочки) осознанно. Подробный рассказ ниже, здесь же — минимальный набор побрякушек, мимо которого не пройти никому, даже тем, кто не читает никаких руководств.

Самая главная штуковина — "ловушка". Поймали первого зверя с помощью свитка или собственного заклинания — возьмите дешевую бижутерию и заставьте пленника выполнять функцию "заключение" за вас. Это дешево, удобно и очень быстро. За временем особо не гонитесь — секунд двадцать хватит за глаза. Особое удовольствие от такой безделушки в том, что она срабатывает абсолютно всегда, без осечек, так что ни один полезный зверь от вас не уйдет.

Вторая по порядку (но не по необходимости) вещица — "тренировочная" цацка. Делаете, к примеру, простенькую "лечилку", но следите за тем, чтобы одно ее использование не отнимало более единицы маны. Если есть, скажем, дух предков, дающий сотню маны, то с одной зарядки (длящейся примерно сутки игрового времени) такой предмет даст вам сотню увеличений к навыку зачарования, а ведь поначалу каждый такой рост приносит 3-4% от уровня. Сотня быстрых кликов — и три уровня в кармане. Да и здоровье восстановить не вредно.

Наконец, надо бы иметь что-нибудь полезное на всякий случай. Самое ценное для начала — колечко с заклинанием вызова пресловутого духа предков, дающего при поимке сотню маны обычному камешку (вы ведь знаете, что ловить в камни можно и собственноручно вызванных зверей, правда?). А чтобы быстро прикончить любого зверя (скажем, грозового атронаха за пару секунд), сделайте "сверхубивалку", дешевую и мощную. Скажем, у меня это поглотить 1-77 здоровья за секунду, что стоит от силы десяток маны, даже на старте игры. Ну, вы понимаете: два-три быстрых щелчка мышью — и я здоров, а монстр у меня в камне... Только не переборщите, а то играть станет скучно.

Теперь мы обязаны рассмотреть то, как работает оружие. В конце концов именно большие куски хладного железа — основной инструмент каждого исследователя Морровинда. Я долго думал, почему оружие работает так странно: казалось бы, долблю по кнопкам, долблю, а врагу почти не больно. И выяснилось, что есть два важных фактора, далеко не очевидных из интерфейса. Во-первых, само собой, у оружия есть три типа ударов, и в зависимости от нажатых в момент атаки "стрелок" выбирается один из них. Увы, далеко не всегда самый эффективный. К счастью, для ленивых есть специальная галочка в настройках: всегда бить правильным ударом (и лично я ее, разумеется, включил — не верю, что тренированный воин начнет наносить колющие удары молотом, даже если перед этим ему сильно ударят по голове).

Но это-то как раз в интерфейсе видно. А вот то, как устроена статистика в этой игре, меня сильно удивило. Догадайтесь, что означает надпись "3-18" применительно к силе удара мечом и чем она отличается от 3d6 из D&D? Напомню, в D&D бросают кубики. И, по всем законам статистики, бросание трех кубиков автоматически означает, что почти всегда сумма выпавших очков будет близка к среднему из возможных значений (извините, формулы писать не буду, а то меня задушит .EXE-департамент дизайна и верстки), а выпадение 3 или 18 — событие весьма экзотическое. Зато в Морровинде распределение линейное, и любое число из интервала одинаково вероятно, так что по возможности надо бы иметь зачарованные предметы с большими максимумами, чтобы довольно часто делать "чудеса" за счет регулярных слабеньких "пшиков".

Впрочем, и это еще не все. После тщательного изучения обнаружилось, что вышеизложенная статистика относится только к магии, с оружием же все иначе! Цифры 3-18 означают, что при ударе с минимальным замахом повреждение получится примерно на тройку (с учетом характеристик игрока, разумеется), а при максимальном — на 18. И никакой случайности, кроме вероятности попадания! Так что не стоит суммировать эти числа, просто подумайте, как вы будете бить этим оружием (быстро или не спеша), и смотрите лишь на одно число — нужное вам.

(Окончание следует.)

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



УЛИЧНЫЙ БОЕЦ

О МОТОСИМУЛЯТОРЕ, КОТОРЫЙ МЫ ПОТЕРЯЛИ

Среди множества летних футболок есть две базовые. На одной (очень дорогой, красивой) нарисована кровать и написано "No Sport", а под кроватью — "None-sport athlete". Другая попроще, но с надписью "Work is for the people who don't know how to surf". Такая есть у одного моего знакомого, который работает аналитиком в банке. Он надевает ее по выходным вместе с шортами "Protest".

Так или иначе, от долгого бездействия на стенках души образуется жир. От жира надо избавляться любым доступным способом, цена не имеет значения. Хорошо, когда на помощь приходит моторизированный двухколесный товарищ. Вечерняя прогулка по лабиринтам "третьего кольца" заменяет два года хорового пения у костра под гитару. Эффект зависимости приходит, как всегда, незаметно. В статике мир кажется приглушенным и тусклым. Хочется обратно.

Но вот, допустим, зарядил дождь. Или пришла зима. Или двухколесный товарищ еще не заложен в бюджете. Тогда на помощь приходит компьютер с его симуляторами. Пытается, точнее. Получается пока не очень. Среди множества мото, простите, симуляторов, лишь некоторые оставили зарубки на моем сердце. Вымытыми руками нащупаем их вновь.

ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Древний порт с PlayStation Road Rush запал за сочный саундтрек, экстремальные опыты с Kai Power Goo и возможность покупать новые мотоциклы. Все остальное там было так себе. Ради Road Rush 3D пришлось купить PS One, однако справиться с чудовищным нагромождением точек, называемым некоторыми "графикой", на экране 50-герцового телевизора я не смог.

Microsoft Motocross Madness на кое-какое время превратился в настольную игру номер один благодаря невероятно реалистичной (так казалось) модели мотоцикла и возможности съезжать с крутых горок медленно и технично. Вторая часть игры, на которую возлагались значительные надежды, предательски обаркадилась. Трюки гуттаперчевого мальчика в седле перестали радовать глаз — вседозволенность скучна, родные.

Главной игрой про мотоциклы остается EA Superbike Championship 2001. Этот симулятор надолго (если не навсегда) обогнал свое время. При максимальном уровне реализма и отсутствующем джойстике здесь практически невозможно тронуться с места, не упав. Модель падений и фотореалистичная графика даже сейчас, спустя два года, остаются непревзойденными. Играть в Superbike 2001 бесконечно сложно и вряд ли нужно — здесь надо разгоняться, падать, устраивать завал, потом изучать трагедию в замедленном повторе с различных точек зрения.

К тому же оказалось, что Superbike 2001 не хочет запускаться больше одного раза под Windows XP. Промучавшись несколько дней, я решил подыскать замену, полагая, что за прошедшие годы индустрия породила нечто значительное.

Ага. За отчетный период вместо Superbike 2002 индустрия породила двух инвалидов: MotoGP и Motoracer 3. Каждый из них занял меня примерно на день. Открывшееся зрелище оказалось унылым до судорог. С таким же успехом разработчики могли заняться симуляторами спортивных троллейбусов.

Величественный и плавный разгон, достойный семейного мини-вэна. Никаких "подхватов" на семи и десяти тысячах. Уверенные маневры на зеленых лужайках. Торможение с помощью рекламных щитов. Никаких "перестановок", никакого "расколбаса", никаких заносов. Никаких эффектных кульбитов при падениях. Никакой тормозной динамики. Ничего, что могло бы помешать казуалу "мчаться" по асфальтовой трассе в группе совершенно одинаковых компьютерных соперников и представлять себя крутым гонщиком. Одна голая картинка. Никакого кайфа. Скучно!



СВОЕ

Полный застой и ничем не прикрытое приставочничество. Жанр мотосимуляторов находится в глубоком кратере, и вытащить его оттуда сможем только мы с вами. Правильное направление выбрали создатели Motoracer

3, добавив в игру гонки по загруженным автомагистралям. К сожалению, дело не было доведено до конца. Куда и зачем мчится этот крепкий (бронированный, я бы сказал) молодой человек в синих джинсах? Кто зомбировал водителей окружающих его автомобилей, заставив их всех двигаться с одинаковой скоростью? Ради чего перекрыты соседние улицы? Нет ответа.

Начнем все-все-все с нуля. На старте выберем правильную цель. В настоящем мотосиме целью не может быть ни первое место на чемпионате Вселенной, ни наиминимальнейшее время прохождения извилистой трассы. Спорт, как известно, должен умереть. Играть надо просто так, для удовольствия. Большое и светлое удовольствие складывается из удовольствий маленьких и потемнее. Каждый день мы будем выезжать из гаража в поисках мини-радостей.

Начало у нас будет, как в Street Rod: с парой рублей в кармане и газетой бесплатных объявлений. Заимствовать хорошие идеи не зазорно. Пусть у нас будет большой город, как в GTA3 или приставочном Gran Turismo 2. В городе десятки мест, куда можно поехать: магазины дилеров и мотоодежды, моторынки, мастерские, тюнинг-ателье, кафе и всякие тусовочные байкерские места.

Главный герой будет зарабатывать деньги честным путем, поэтому ему придется ходить на работу. Как в The Sims, он будет возвращаться из офиса в 19:00 или из морга в 9:00. Всю свою зарплату, как и положено байкеру, он должен тратить на байк. Ночью можно кататься, спать не обязательно — но тогда на работе дела пойдут неважно. Каждый божий день наш герой будет выезжать в город на байке. На дорогах его ждут монстры. Новичку может показаться, что монстры образовались на улицах с единственной целью — уничтожить игрока. Но это не так. Монстры не дают игроку скучать и помогают зарабатывать очки.

БЕСТИАРИЙ

"Слепая шестерка" (500 очков)

В Motoracer 3 машины секунду или две мигают поворотниками, прежде чем начать маневр. Это полная ерунда. В реальности такого практически не бывает. Машина либо мигает поворотником все время, либо не мигает вовсе. Она просто стремительно перемещается в точку пространства, в которой ты вместе с мотоциклом планировал оказаться через несколько мгновений.

Дедушка на "Волге" с прицепом (1000 очков)

В обычных симуляторах с прилегающих к трассе улиц никто не выезжает. Более того, в Motoracer 3 такие повороты на прилегающие улицы перекрыты ленточками "DO NOT CROSS — FBI". Что, разумеется, предельно далеко от жизни. В мотосимуляторе, претендующем на реалистичность, с прилегающих улиц медленно, торжественно, неотвратимо ВЫДВИГАЮТСЯ дедушки на 24-х "Волгах". С прицепами. И сразу поворачивают в крайний левый ряд.

На высоком уровне сложности в самый последний момент дедушки должны замечать мотоциклиста и в ужасе останавливаться как вкопанные, полностью перекрывая проезжую часть.

Монстры аналогичного типа: "водитель длинномерного транспортного средства", "водитель троллейбуса". В отличие от "дедушек", они никогда не останавливаются.

Добрый водитель (2000 очков)

В Motoracer 3 водители никогда не уступают дорогу. Не то в жизни. Некоторые водители, обратив внимание на стремительно приближающийся сзади мотоцикл, решают его пропустить и начинают сдавать в правую полосу. Их желание облегчить игроку жизнь совершенно естественно. Они не могут знать, что скрючившийся на кожаном сиденье байкер уже давным-давно рассчитал траекторию своего движения и положил мотоцикл вправо, чтобы обойти "доброго водителя".

"Пацан" на "бимере" (3000 очков)

В Motoracer 3 все машины движутся с одинаковой скоростью, а водители, как клонированные близнецы-братья, отличаются одинаковым темпераментом. В реалистичном симуляторе должно быть по-другому. Благосостояние нашего народа растет год от года. И многие уже вполне способны позволить себе "редко встречающийся широко известный автомобиль", не говоря уж о спортивных версиях BMW, Mercedes, Mitsubishi. Владельцев этих машин роднит хорошее самочувствие, позитивное отношение к жизни и здоровый соревновательный дух. Увидев мотоциклиста, водители мигом обретают интересное дело: доказать, что пятьдесят с лишним тысяч долларов были потрачены не зря. Начинается все со сравнения разгонной динамики на светофорах, а чем может закончиться — зависит от участников соревнований.



Депутат с мигалкой (4000 очков)

Я не знаю, есть ли в родной стране разработчиков Motoracer 3 депутаты, не знаю, на каких машинах они передвигаются, и не знаю, как именно они это делают. Знаю одно — без реалистичной системы перемещения депутатов НАШ мотосимулятор не будет полным. "Депутат с мигалкой" должен стремительно двигаться по встречной полосе или разделительной линии и не тормозить, сволочь, ни при каких обстоятельствах.

"Бомбила" (5000 очков)

Одни из самых опасных монстров в нашей игре, "бомбилы" абсолютно не вычисляются в потоке других машин. "Бомбилой" может оказаться владелец респектабельной "Ауди" или убитого "Москвича". Отличает их следующее поведение: только что они ехали спокойненько со скоростью 80 км/ч, а уже в следующее мгновение отчаянно тормозят и через три ряда бросают машину в направлении человека с протянутой рукой. И делай с этими подлецами что хочешь.

Зрители (50-500 очков)

Нет, не эти кривые текстуры 10 на 10 точек, что приколочены гвоздями вдоль трассы. Настоящий городской байкер не мыслит себя без всамделишных зрителей. Он их, конечно, не замечает (исключение — "клевые девчонки"), но каждый зритель, привлеченный необычной раскраской байка, раскатистым урчанием двигателя или уверенным стартом на светофоре, приносит в копилку игрока дополнительные очки. Среди зрителей встречаются особенные монстры типа "клевые девчонки", на которых герой игры отвлекается без ведома игрока.

То ли управление будет блокироваться на несколько секунд, то ли камера поворачиваться в сторону от дороги — это мы еще с вами решим.

СЮЖЕТЫ

Пятьдесят кругов преследовать лидера, обойти его ценой невероятных усилий, сбросить газ в повороте, вылететь с трассы и прийти в итоге последним — это, конечно, очень интересно. Наш игрок будет занят вещами более простыми, но не менее увлекательными. Визит в соседний магазин за хлебом при известном стечении обстоятельств может превратиться в приключение всей его жизни. Придумывать для этого ничего не надо — симулятор и обитающие в нем создания сами создают необходимые сюжеты.

ПРОБКА

Представьте себе ситуацию: вы покупаете компьютерную игру The Need for Speed, устанавливаете ее на компьютер, запускаете и... обнаруживаете свой спортивный болид посреди абсолютно забитого машинами шоссе. Мертвая пробка. Никакого движения. Интересно? Не очень. А вот для мотоциклетного симулятора пробка — это один из самых интересных сюжетов! Там, где машине мятое крыло, — байкеру широкая дорога. Поэтому в нормальном симуляторе непременно должны встречаться пробки по-московски. Пробки надо "прошивать" между рядов машин, причем это упоительное занятие осложняется массой проблем. Во-первых, авто должны стоять коекак. Где-то ты можешь проехать, где-то совсем не. Водители, потерявшие в пробке всяческое человеческое подобие, периодически бросаются из неподвижного ряда в вялоползущий, из-за чего вам приходится истерически тормозить. Тормозить на белой разделительной линии даже в сухую погоду нельзя — вы тут же теряете равновесие и, вполне вероятно, падаете, нанося непоправимый урон лакокрасочному покрытию окружающих авто (см. Светофор). В некоторых случаях, когда скорость велика, а тормозить не хочется, можно сбить рулем зеркала заднего вида. За каждое сбитое зеркало нужно выдавать не менее 500 очков. Здесь следует учитывать возможность СПРАВЕДЛИВОГО ВОЗМЕЗДИЯ (см. Светофор).

СВЕТОФОР

Остановка на красный свет светофора — это ключевой момент высокореалистичного мотосимулятора. Именно на красном определяются судьбы людей, заводятся новые знакомства, теряются деньги, осуществляются акты СПРАВЕДЛИВОГО ВОЗМЕЗДИЯ и наносятся серьезные физические увечья. Фактически это единственное место, где водители авто и сотрудники ГИБДД (или уже ГАИ?) могут пообщаться с игроком в теплой, дружественной обстановке. Высказать все, что думают по поводу сбитого минуту назад зеркала или отсутствующих прав. Именно здесь начинаются великие сражения с "Пацанами" на "бимерах", именно здесь задают самые часто задаваемые вопросы: "скока дает?", "скока стоит?" и "если <плохое слово>, то сразу <плохое слово>?".

ВСТРЕЧНАЯ ПОЛОСА

Разработчики Motoracer 3, несмотря на множество (три, елы-палы) попыток, так и не поняли всей важности встречных полос. По встречной полосе едут машины. Встречная полоса добавляет происходящему особенную остроту, особенно в поворотах. Кроме того, иногда по встречной полосе можно объезжать ПРОБКИ. Очень опасный трюк, 3000 очков!

"СМОТРОВАЯ"

Феномен "Смотровой" еще предстоит изучить ученым. Сюда приезжают себя показать и на других посмотреть. Некоторые приезжают, но не останавливаются. А едут себе мимо. Непринужденно, на заднем колесе. Пижонам в мотосимуляторе должно быть вольготно. Отдельные игроки смогут полностью посвятить себя осмотру кожаного комбинезона, подходящего по цвету к окраске пластика, подбору тюнингованного прямоточного глушителя, обеспечивающего требуемый тембр звучания двигателя, и поиском редких титановых болтов, облегчающих вес байка на три грамма. Кататься при этом совершенно не обязательно, достаточно просто приезжать на место тусовки байкеров (которых в игре должно быть немало) и гордо стоять около своего механического чуда. Собравшиеся зрители, будьте уверены, обеспечат такого игрока солидным количество очков.



ПАДЕНИЯ

Падения в мотосимуляторе должны быть предельно реалистичны. В Motoracer 3 можно отскочить от бордюра, слегка врезаться в задний бампер грузовика и спокойно продолжить движение. Подобная безнаказанность лишает происходящее остроты. Цена ошибки должна быть максимально высокой. Весь смысл симулятора состоит в том, чтобы показать игроку "что, если". В реальной жизни шанс получить ответ на свой вопрос представляется довольно редко. Симулятор дарит игроку тысячу жизней — учись, выдумывай, пробуй. И записывай лучшие сюжеты на видео.

SURFIN'

Спортивному мотоциклу нечего делать в переполненном машинами городе, именно поэтому эта тема столь благодатна для компьютерной игры. Героями экрана становятся подонки и возмутители спокойствия, а вовсе не законопослушные телезрители. Игра длится, пока в городе остаются машины и зрители, в магазинах продаются мотоциклы, а на бензоколонках есть 95-й бензин. Собрать байк своей мечты, продать его и начать строить новый. Ежегодные аддоны обеспечат салоны свежими моделями, отодвинув старость игры на неопределенный срок.

В отсутствие четкой цели проявляется важность движения как такового. "Серфить" — делать все легко и плавно. Ловко увернуться от серии "слепых шестерок", рвануть в открывшееся окно, перехитрить "пацана" на "бимере", устроить звуковой террор в туннеле, "прошить" пробку, сорвавшись на только что включившийся зеленый, открутить по полной, не дышать, испугаться, сбросить скорость. Огрести комбо-бонус за артистичную импровизацию. Отправиться в магазин за новым "джет-кит" для карбюратора. Где ближайшая мастерская по изготовлению игр? Заказ должен быть готов к первому снегу.

Олег ХАЖИНСКИЙ
Фото Натальи ТАЗБАШ

Завоювання Америки



Им закажут "Казаков", а они откроют Америку... Некоторые ключевые фигуры нового завоювання Америки. Верхний ряд, слева направо:

Андрей ЗАВОЛОКИН,
исторический консультант, дизайнер, автор эскизов American Conquest

Олег ЯВОРСКИЙ,
PR-менеджер, менеджер локализаций

Андрей ШПАГИН,
главный программист WarCraft 2000, "Казаков" и American Conquest

Дмитрий ЗЕНИН,
главный дизайнер "Казаков" и American Conquest

Алексей БОКУЛЕВ,
дизайнер миссий

Нижний ряд, слева направо:

Виталий ЛЫСЕНКО,
программист ИИ

Сергей ИВАНЦОВ,
программист средств разработки

Сергей "GSC" ГРИГОРОВИЧ,
человек и компания

2:10. Российская таможня

"Документы к предъявлению приготовьте, пожалуйста". Голос пограничника выводит нас из душных объятий купейной дремы. Фотокорреспондент безмолвно темнеет на по собственному почину занятой верхней полке. "Декларацию заполняли? Валюту с собой везете ?.." Придумывать ответ нет сил. "Везем. В каких-то... минимальных количествах". Офицер исчезает, оставляя обитателей купе в полной темноте.

4:30. Украинская таможня

"Ваши паспорта, пожалуйста. Как долго собираетесь находиться в Украине?" Отвечаю. Украинский таможенник выражает осторожное недоверие и просит показать билеты — ради нашего же блага. Нам предстоит провести в этой стране всего десять часов. Форсированный марш-бросок в направлении самой крупной и успешной украинской девелоперской компании — GSC Game World, ответственной за "Казаков", Venom, Hover Ace, FireStarter, S.T.A.L.K.E.R. и ряд других проектов, о которых ни вам, ни, успокойтесь, нам пока ничего не известно.



Антон БОЛЬШАКОВ,
заместитель директора, по совместительству — очень симпатичное и обстоятельное лицо компании в общении со всемирной прессой.

Мы — ракета дальнего радиуса действия, несущаяся в железном чреве фирменного поезда #41 "Москва — Киев". Наша primary objective — новая стратегия в реальном времени American Conquest. Наша secondary objective — по обстоятельствам. Из личных вещей — блокнот, ручка, бесполезный в Киеве журнал "Афиша" и фотоаппарат с двумя боевыми объективами.

10:20. Мать городов русских

Пассажиры, кряхтя, достают тяжелые чемоданы. Мы благоговейно форсируем Днепр. На правом берегу высится 102-метровая металлическая скульптурная композиция "Родина-мать", которую киевляне ласково называют "бабой". На перроне желдорвокзала (после реконструкции он напоминает одновременно аэропорт и, простите, храм божий) нас встречают обаятельный замдиректора GSC Антон Большаков и сопровождающие его подлые 40 градусов влажной жары.

11:00. GSC как компания...

Офис самой главной игровой студии Украины ничем не отличается от среднестатистического аналогичного российского заведения: разумеется, последний этаж сурового в своем трудовом прошлом промышленного здания на окраине города. Киев здесь выдает только особенный воздух — южный, но без моря по соседству. Никаких заграничных вывертов нет и инсайд: одинокий велосипед, тренажеры, теннисный стол, несколько больших комнат и много-много догадайтесь чего. Стены GSC Game World украшают гигантские плакаты, хорошо знакомые вам по .EXE-обложкам: "Казаки", Venom, а теперь и American Conquest.

Каравая на рушнике и яснооких дивчин, скажем честно, не было. Иностранные гости здесь не в диковинку. От дверей — сразу к монитору. По экрану ползут стройные ряды испанских драгун и рекламный текст.



Дмитрий ЗЕНИН,
главный дизайнер "Казаков" и American Conquest.

"Так... American Conquest. Главные отличия — 16 тысяч юнитов. 12 абсолютно уникальных "рас"..." Пытаюсь вставить слово. Не удается. Сразу видно, что молодой человек по имени Сергей, в очках и красной рубашке с коротким рукавом, рассказывает свою историю уже как минимум в пятисотый раз.

Слушать ее в пятьсот первый раз не так интересно, тем более что все это мы уже прочли на сайте GSC Game World. Намекаю, что мы никуда не торопимся и намерены посвятить American Conquest целый день. "Как — день?! Еще ведь пять игр смотреть!.. Эээ... Вы вообще из какого журнала?" Мы из Game.EXE. А вы, простите, кто? Секундная пауза. "Я — GSC". Так мы познакомились во второй раз.

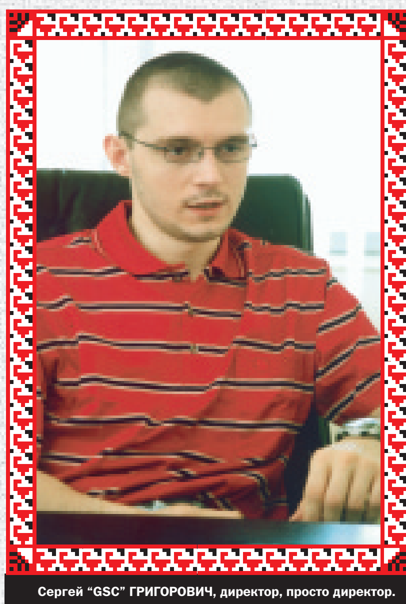
...и человек

Сергей "GSC" Григорович, подаривший имени компании собственную аббревиатуру, честно сказать, представлялся мне совершенно другим. Я ожидал увидеть инженера игропоклоннических душ, сурового человека лет под сорок, непременно бывшего чекиста, с зачехленным мобильным телефоном на поясе, в блестящих черных ботинках. Сергей Григорович-настоящий моложе лет на двадцать, в армии не служил, носит кроссовки и джинсы. За все время нашего общения он ни разу не говорил по мобильному телефону. В его кабинете нет компьютера и кондиционера, потому что он бывает в нем редко. Его рабочее место — в одном из "кьюбиклов" рядом со всеми. Он знает, какой файл надо запускать и где хранятся ресурсы. Вообще говоря, он по-прежнему занимается гейм-дизайном и продолжает вести почти все проекты.

Пан Григорович управляет компанией в 75 человек. "Казаки", от которых в свое время отказались все мейджоры, разошлись общим тиражом в один миллион экземпляров и без преувеличения стали самой коммерчески успешной игрой, произведенной на территории постсоветского пространства. Немало удивленные немцы из CDV, цокая языками, подписали с GSC контракт аж до 2005 года, обеспечив себя и нас заодно потоком аддонов и вторых частей. Но это не все. На недавней E3 возле экрана со "Сталкером" собирались толпы обалдевшего народа. Доктор Ливингстон, человек-легенда, вице-президент Eidos, недавно почтил Киев собственным присутствием. И уезжал чрезвычайно довольный. Сергей Григорович паркует около офиса большой черный внедорожник. По выходным отводит душу на 1200-кубовом "суперспорте" Kawasaki. Ему — 24 года.

По частям вся эта информация прекрасно в голове помещается. Все вместе не укладывается никак. Возможно, это результат культурного шока —

мы в чужой стране, где в MacDonalds среди прочих блюд подают "Шейк-салат". После него, кстати, ужасно хочется пить. GSC возвращается через минуту с тремя кружками. "Есть только вода. Но хорошая. Будете?" Мы пьем хорошую воду и говорим о том, как все начиналось.


Сергей "GSC" ГРИГОРОВИЧ, директор, просто директор.

11:20. WarCraft 2000 (пресловутый)

Начиналось все очень давно. Григорович и Большаков занялись играми сразу после школы — в 16 лет. Через два года официально зарегистрировали компанию. Специализировались на мультимедийных энциклопедиях и, скажем так, локализациях. Работы было много, и работали они быстро. "Мы делали по 26 локализаций в месяц, — вздыхает Сергей. — Это тяжело". В лучший период GSC того времени в его компании работало 70 человек. Примерно тогда же родился WarCraft 2000, для одних одиозный, для других легендарный незаконнорожденный наследник самой популярной RTS мира.

WarCraft 2000 — первая самостоятельная игра GSC. Почти самостоятельная. Ребята разобрали WarCraft II, вытащили оттуда всю графику и сделали свою RTS. WarCraft 2000 работал быстрее и мог управляться с астрономическим по тем временам количеством юнитов — две тысячи. Игру сделали два человека — Сергей Григорович и Андрей Шпагин, программист. (Позднее Шпагин станет главным кодером всех стратегических проектов GSC, включая "Казаков" и American Conquest.) Именно вокруг этой игры и сплотился костяк будущей GSC Game World.

В 1999-м, будучи во Франции на профессиональном игровом шоу MILIA (www.milia.com), Сергей подошел к легендарному Биллу Роуперу (Bill Roper) из Blizzard — и предложил свою кандидатуру в качестве разработчика WarCraft III, подарив олимпийцу диск с WarCraft 2000. Билл не сумел оценить нашего колоритного юмора и политкорректно оскорбился. По всей вероятности, это недоразумение — единственное объяснение тому, что GSC Game World не является разработчиком WarCraft III. Сергей, напротив, на Билла обиды не держит, но собирается заняться производством StarCraft 2-киллера. Так, чтобы помнили.

Второе рождение GSC Game World состоялось в 98-м году, после финансового кризиса. Поток заказов на локализации иссяк, в компании осталось 25 человек. Григорович принимает решение — выходить на свет. Хватит зарабатывать деньги на неучах, неспособных связать три слова по-английски. Пора растолкать небожителей и оставить свое имя в истории. Нет, он не собирался вершить революцию, его вполне устроил бы портфель в существующем правительстве. Необходимо было сделать популярную игру и получить хорошие продажи. То есть в ближайшие несколько лет ни разу не ошибиться по-крупному.

Для достижения этой цели он занялся подготовкой сразу трех проектов.

Первый, "Казаки", должен был обогнать Age of Empires в попытке изобрести порох. Второй, Venom, был приговорен авторами уничтожить конкурентов в зарождающемся тогда жанре "умных" шутеров. Третий, Hover Ace, нацелился на аудиторию любителей аркадных гонок.

Hover Ace стартовал позже всех и пока не долетел до западной цели (у нас же, как вы помните, он уже, с опережением графика на пару месяцев, награжден высшей медалью "Наш выбор"). Venom разошелся на Западе тиражом в 100 тысяч копий. Чтобы вы понимали о чем идет разговор: лишь 4% издаваемых в мире игр перебираются за эту отметку, но перфекционисты из GSC оценивают результаты продаж как провал. Экспортным "Казакам" повезло больше всех. Неожиданно — даже для издателя — игра "пошла". Полгода не покидала верхушки чартов во Франции и Германии. Чуть меньше была на английской вершине. В России "Казаки" (издатель "Руссобит-М") вместе с двумя аддонами имеют все шансы разойтись миллионным тиражом. К слову, самый успешный проект российских разработчиков, "Ил-2", так и не сумел обойти "Казаков" по этому показателю. Что, впрочем, понятно: не дело хардкорного авиасимулятора тягаться с собратом Age of Empires в популярности.

Итак, всего одна из запущенных в 1998 году ракет достигла цели, но этого оказалось достаточно. В прошлой жизни, на встрече с представителями Microsoft Games Григорович показывал раннюю версию "Казаков", предлагая рассматривать ее в качестве Age of Empires 3. (Конечно, это не так престижно, как WarCraft III, но, согласитесь, тоже не кисло.) Microsoft, помявшись, отказалась. Зря. Теперь "Казаки" — это брэнд, с которым приходится считаться.

Почему Ensemble Studios решила не трогать тему пороха, отступив в область мифологии?.. Что будет дальше? Мы приехали в Киев, чтобы получить ответы на эти вопросы.


Иван ХИВРЕНКО,
художник, автор эскизов ко всем историческим стратегиям GSC.

12:00. Большая война

AMERICAN CONQUEST

www.americanconquest.com

RTS

Абсолютное оружие украинских “Казаков” в борьбе за американский рынок.

Совершенно новая раскладка сил, оригинальные исторические кампании, интересный подход к созданию армий, до 16 тысяч юнитов на карте, титанических размеров уровни, новый “стратегический” режим камеры, фотореалистичные текстуры, сцены жестокости и насилия, связанные с неаккуратным использованием артиллерии.

Разработчик
GSC Game World
www.gsc-game.com

Издатель
“Руссобит-М”
www.russobit-m.ru

Дата релиза
1 квартал 2003 г.

Системные требования
Windows 9x/ME/NT4.0/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт).





Нет, это не толпы туристов в местном “Диснейленде”. Туристы соберутся здесь значительно позже, потому что вокруг действительно красиво.

Неприкрытая агрессия

В первом квартале 2003 года Украина развяжет войну на территории Соединенных Штатов Америки. На восточное побережье страны высадится группа странно одетых людей во главе с человеком по имени Христофор Колумб. Он подарит местным жителям стеклянные бусы, а потом заставит аборигенов добывать золото. Украинские казаки, равно как и русские strelets, в боевых действиях участвовать не будут. Вместо них ожидаются представители ведущих европейских держав, а также ацтеки, инки, майя, сиу и прочие индейцы.

Следующая игра GSC Game World называется American Conquest (AC). В течение 42 миссий в пяти кампаниях разработчики из Киева будут учить американских тинейджеров истории их родной страны. Сначала кампания Колумба и Писарро, потом войны Текумсе, Семилетняя война, Война за независимость. Три столетия американской истории под управлением сверхмодифицированного движка “Казаков” при поддержке шестнадцати тысяч статистов на фоне фотореалистичных декораций.

Несмотря на мирный (внешне) характер акции, мы станем свидетелями настоящей агрессии. В Штатах “Казаков” не заметили вовсе. American Conquest — это объявление войны самому крупному игровому рынку в мире, на территории которого безраздельно властвует клика Age of Empires. Улавливаете политическую подоплеку происходящего? То-то.

Экспансия объемов

Об American Conquest, как в свое время о “Казаках”, хочется писать числительными. Иначе трудно передать масштаб происходящего в игре. 100 всевозможных юнитов. 106 уникальных зданий. 12 племен и народностей. 7 игроков в многопользовательском режиме... GSC, как стало ясно при встрече, тяготеет к созданию игрополотен эпического масштаба. (“Да ну, WarCraft III... Там потолок — 35 юнитов, не больше.

Это скучно!"). В его собственных стратегических играх принимают участие тысячи бойцов.

В "Казаках" одновременно на поле боя присутствовали до 8000 солдат. В "Завоевании Америки" планка поднята ровно в два раза. "Это не предел, — по секрету сообщает Сергей. — Движок позволяет работать с 64000 юнитов, но мы хотим растянуть удовольствие, а потому выпустим остальных в следующих играх".

Для размещения гигантских полчищ увеличению подверглось буквально всё. Максимального размера карта в AC занимает 30x20 экранов в разрешении 1024x768. Пешему отряду от одного конца такой карты до другого — около часа марша строевым шагом. По мнению GSC, сражения на столь титанических уровнях дарят совершенно новые ощущения. "Как обычно происходит в RTS: построил, обвел рамкой, отправился воевать. У нас все иначе". Еще бы.


Когда мы говорим, что баталии в American Conquest будут масштабными, мы имеем ввиду именно это.

Между тем AC — это не просто переевшие анаболических стероидов "Казаки". Разработчики позволили себе слегка отойти от канонов RTS, которые ранее так истово соблюдали. Звучат слова "эксперимент" и "нововведения". GSC обронил в разговоре, что испытывает по этому поводу некоторое беспокойство: мол, примут ли новые идеи будущие покупатели? — И для очистки совести устроил в Киеве несколько массированных фокус-тестов в игровых клубах с бесплатным пивом. Будущие покупатели выпили все пиво и заполнили уйму анкет положительными отзывами.


Нехарактерные для "Казаков" декорации — визитная карточка American Conquest.

Новые рубежи

Приторно добрая к игроку в первых миссиях, игра покажет зубы ближе к середине. Крестьяне в AC превращаются в двигатель всего: они добывают ресурсы и занимаются строительством, восстанавливают разрушенное хозяйство, проходят обучение в казармах и становятся воинами. Это одно из новшеств игры. Таким образом, крепкие тылы превращаются в обязательное условие успешных боевых действий. Во время многопользовательских баталий игроки смогут на определенное время заключать "пакт о ненападении" и спокойно развивать экономику. Это практически необходимое условие для игры такого масштаба — AC не переносит тупого "раша". Армии игрока нужно дать время "встать на крыло".

Еще одна новация — реалистичная система расчета морального состояния бойцов. В AC мораль просчитывается для КАЖДОГО юнита в отдельности. Оценивается опыт бойца, близость командира, всяческие внешние раздражители, вроде пролетающих перед носом ядер или мчащихся с фланга всадников.

В седой Dark Omen, помнится, группа либо продолжала сражаться, либо бежала с поля боя. В AC может произойти все, что угодно: одна часть отряда может прийти к умозаключению, что из кустов соседнего леса наблюдать за сражением интереснее, а другая, допустим, находящаяся ближе к центру и каких-то деталей происходящего попросту не заметившая, будет продолжать вовсю размахивать саблями. Каждый персонаж игры реагирует на события по-разному, в результате чего на экране творится натуральное Бородино: ситуация на поле боя меняется ежесекундно, и люди ведут себя соответственно. Хочется сложить руки и просто наблюдать за коловращением этого гигантского симулятора людских страстей. Однако при всей простоте управления в AC кое-что все-таки зависит от действий игрока.

Деловар инку не товарищ

"Казаков" корили за одинаковые расы. И русский, и зулус получили от разработчиков идентичный набор зданий и юнитов, отличающихся лишь фасоном кафтанов.



Цветастые вигвамы, к вашему сведению, называются "типпи". Перед вами классическое индейское поселение племени сну.

Позже мне представилась возможность убедиться в эффективности подобной тактики. Скромной численности группа испанцев практически без потерь отражала одну за другой атакующие волны индейцев. Весь экран в разрешении 1600x1200 был усеян трупами предков Rage Against the Machine, в то время как испанцы ловко меняли строй, каждый раз оказываясь невредимыми.

Просмотр кинофильма "Патриот" вдохновил GSC на "честные" ядра. Пушки теперь обслуживаются расчетами, стрельба ведется картечью и бомбами, а также ядрами — кои рикошетят от земли и сносят на своем пути все живое. При мне созданный ловкой рукой артиллерийский расчет принялся палить в отряд условного противника. Ядра с неописуемым свистом прокашивали целые просеки в строю несчастных и продолжали лететь дальше. К счастью для тех, кто решит играть за индейцев, на перезарядку орудия уходит около минуты игрового времени. Поэтому к концу этой минуты скальпы особенно отличившихся артиллеристов легко могут покинуть насиженные места...



В АС наций стало чуть меньше, зато теперь они действительно отличаются друг от друга. Драматическими различия становятся, когда на экране появляются колонисты и аборигены. Индейцы в игре выведены пугливыми дикарями. GSC называет их "местными зергами" и заставляет огромными толпами атаковать хорошо организованных испанцев. "Местные" плюются отравленными стрелами из чащи леса и до ужаса боятся огнестрельного оружия. Кроме того, индейцы не умеют добывать половину ресурсов, и в их непролазных лесах совершенно по-другому растет дерево науки.

Европейцы в явном меньшинстве, и потому должны вести себя правильно. Пушки и мушкеты наносят индейцам чудовищный урон, однако требуют годы для перезарядки. Занятые этим сложным делом воины становятся легкими жертвами для кровожадных аборигенов, поэтому сразу после залпа надо выводить вперед пикейщиков, а осторожных лучников разгонять конницей.

В поисках Бен Гура

GSC абсолютно уверен, что время трехмерных RTS еще не пришло. Более того, он считает, что время это придет не скоро — лет через пять-десять. Ближайшее будущее он видит через призму "Казаков": трехмерный рельеф без возможности вращения и десятки тысяч послушных, хорошо оживленных и столь нетребовательных к ресурсам компьютера плоских спрайтов.

И, вы знаете, подобная уверенность приносит определенные плоды. Если "Казаки" ощутимо задумывались о вечном при большом скоплении народа на экране, то АС на моем далеко не топовом Athlon'е работает безупречно даже в 1600x1200. Детализация текстур в новой игре достигла качества фотографии — во всяком случае местные Кордильеры выглядят именно так.

Фирменный графический стиль "Казаков" хорошо узнается и здесь, но картинка стала много живее. Нам показали водопады, полноводные реки, морской прибой и шелковую траву. Движения солдат в бою вызывают чувства мистического толка. Одно дело наблюдать за стреляющим из лука индейцем — пусть даже его движения обстоятельны и плавны, профессионально точны и полны анимации. Но вот этих индейцев на экране становится человек 300, и все они — обстоятельно и плавно, со знанием и по-прежнему не жалея анимационных кадров — продолжают пускать стрелы. А вокруг еще столько же других игрушечных солдатиков отраба-

тывают свои программы действий, и все это складывается, что называется, в ОБЩУЮ КАРТИНУ. Производит впечатление, честно.

Впрочем, настоящие стратеги вряд ли оценят эти красоты — потому что для настоящих стратегов в AC появилась возможность взлететь над бескрайней картой чуть ли не до стратосферы и руководить сражением оттуда. Трава на таком расстоянии становится не видна, течение водопада лишь угадывается, да и воины, признаться, выглядят натуральными точками. Зато теперь у нас появился шанс наконец-то рассмотреть всех бойцов одновременно. И не только рассмотреть, но и управлять 16-тысячной армией! Что любопытно, игра в таком режиме будет работать еще быстрее — за счет экономии на всяких красотах.


Деревянные поселения могут принадлежать ирокезам, гуронам, а также... черт, нам срочно необходим консультант.

Америка онлайн

Многопользовательский режим AC, как принято говорить в таких случаях, "вобрал себя все лучшее из предыдущей игры". "Казачий" multiplayer получился неторопливым и основательным. Люди берут по миллиону единиц каждого из шести ресурсов, устанавливают на час-другой перемирие, строят неприличных (по классическим меркам) размеров армии и отправляются лупить друг дружку. Такое, знаете, Ледовое побоище, чтобы скоротать вечерок.

Среди серьезных нововведений, которые мы сможем оценить лишь ближе к релизу, "автоматизированная система организации онлайн-чемпионатов" ACS и возможность пересмотреть результаты Войны за независимость — это когда игроки выбирают сторону и каждый день переставляют флажки на большой карте США. Плюс нечто под названием Vizor, горячий привет корейским товарищам, обожающим наблюдать за ходом сражения по телевизору. В AC возможность следить за матчем заложена на уровне архитектуры многопользовательского кода, причем количество зрителей ограничивается только пропускной способностью каналов провайдера.

Два масштаба, необозримые карты с самым разнообразным рельефом и армии, сопоставимые по размеру с населением небольшого города, — это серьезная заявка на победу. Таким образом AC делает один маленький шаг по направлению к бескомпромиссным узкоглазым варгеймам Takeda и Shogun. Оставшейся ногой игра продолжает уверенно стоять на отвоеванном у Age of Empires плацдарме. Никаких сложностей с управлением формациями, никаких территориальных бонусов и всего такого прочего. Отряды свободно проходят друг сквозь друга, не вызывая раздражающих игрока флуктуаций во времени и пространстве. American Conquest дает нам возможность поиграть в великих полководцев, не покидая RTS-песочницы. Несмотря на огромные расстояния, потеряться здесь невозможно.

...Рассказ об American Conquest как-то незаметно перетекает в показ моделей из "Казаков-2". Когда модели сменяются первыми картинками из будущей игры, возникает желание сменить тему беседы. Разработчики понимающе кивают головами и просят посмотреть на вот этот красный глазок. Спасибо.


Всю тяжелую работу свалили на рыжих. Андрей ТКАЧЕНКО (слева) и Сергей КАРМАЛЬСКИЙ — главные виновники графических чудес "Сталкера" (см. ниже).

14:30. Герои аннигилированных империй

GSC любит задавать неожиданные вопросы. Например: “Хочешь, расскажу о наших планах?” Мы обедаем в его любимом “Макдональдсе”. “Есть желание выпендриться. “Перебить” StarCraft 2. Помнишь такую игру — Total Annihilation? Тираж — два миллиона, а сделали ее на пустом месте, из ничего. Примерно то же самое будет и у нас, только с геймплеем, как в фильме “Звездные войны”. Как будет называться? Heroes of Annihilated Empires”. Занавес.

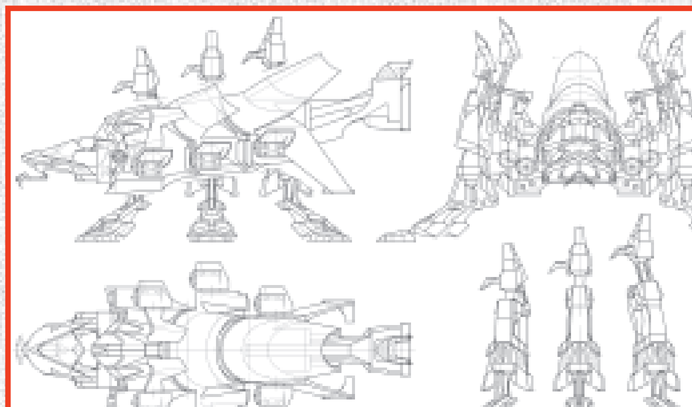
Название, разумеется, “сильно рабочее”. Однако все остальное — чистая правда. GSC собирается временно покинуть гостеприимные берега исторических RTS и отправиться в омут научной фантастики. Сверхидея игры — сражения между роботизированными шагающими Титанами. Помните AT-AT Walker из “Звездных”? Вот что-то примерно в таком ключе.

Каждый робот-гигант — это одновременно и главный герой игры, с гибелью которого обрывается нить повествования, и бездонное хранилище всевозможных средств уничтожения. Бронированное тулово содержит ангары, уставленные танками и средствами ПВО, вертолетами, истребителями, разведпланерами. Не исключено, что внутри робота найдется место для ремонтных мастерских, исследовательских лабораторий и даже небольшого спортивного зала для тренировки личного состава.

Окруженные сворой визжащих истребителей и путающихся под ногами бронированных вездеходов, четвероногие мастодонты будут величественно брести по пустынным барханам далеких планет в поисках разведывательных групп вероятного противника. Вся техника будет выполнена в необычной для GSC “полигональной” манере, а вот мелочь вроде людей останется 2D. В сочетании с неподвижным трехмерным ландшафтом а-ля American Conquest это должно дать неплохую картинку и довольно шустро бегать. Быстродействие принципиально, потому что юнитов вокруг Титанов должно быть много и двигаться они должны красиво.

Описанная Сергеем картина почему-то напомнила мне Homeworld. Корабль-матка грузно садится на поверхность планеты, “выращивает” четыре ноги и ползет по пустыне, отстреливая головными лазерами ошалевших тушканов. Море, как говорится, геймплея, учитывая и такой еще факт: планируется возможность управлять практически любым юнитом самостоятельно. Кто сказал “Battlezone”? Нет, изометрический вид останется на своем законном месте. Вид “из глаз” будет реализован в скромных размеров окошке в нижней части экрана. Стилизованный под “тепловидение”, он не потребует от вашего процессора особенных ресурсов, а намеренно искаженная перспектива усложнит отстрел юнитов соперника. Зато какой простор для деятельности!

Капля action в море RTS позволит не только разнообразить жизнь игрока, но и создаст новые рабочие места в многопользовательских баталиях. Скажем, битвы “двое на двое”. Пока один член команды занимается экономикой, отстраивает и защищает базу (куда без нее), другой не покидает ТВД, занимаясь исключительно стратегическими вопросами. Более того, в этой игре смогут принять участие еще около семи человек — в роли обыкновенных пилотов и водителей.


Перед вами сверхсекретные чертежи прототипа шагающего робота из грядущей игры. После ознакомления, пожалуйста, съешьте эту страницу журнала.


Если бы КИ создавались с помощью кисти и красок, новая игра выглядела бы примерно так.

Есть и еще идеи. Например, ввести в игру походовый режим. Игроки в режиме паузы будут по очереди отдавать приказы, а потом в течение десяти секунд наблюдать за их последствиями. Понятно, что все описанное — пока лишь концепт. Но шансы увидеть свет у “Героев аннигилированных” теперь, после успеха “Казаков”, куда как высоки.

“Хорошо бы еще сделать из “Казаков” фэнтези-стратегию... — вздыхает Сергей, рассматривая скетчи с невероятной красоты то ли орками, то ли гоблинами. — Такие битвы можно было бы устраивать... Жаль, лицензию Lord of the Ring не достанешь...” Между тем Йен Ливингстон, босс Eidos, идею GSC оценил и насчет подходящей лицензии обещал подумать. Кстати, сэр Ливингстон ранее работал в запрещенной на страницах нашего альманаха компании Games Workshop, которая выпускает настольную стратегическую игру Warhammer. Но это так, в порядке развлекательной информации...

15:00. Зона отчуждения

"СТАЛКЕР"

(S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST)

www.gsc-game.com

Action с элементами RPG

3D sneak shooter в стиле чернобыльского Fallout.

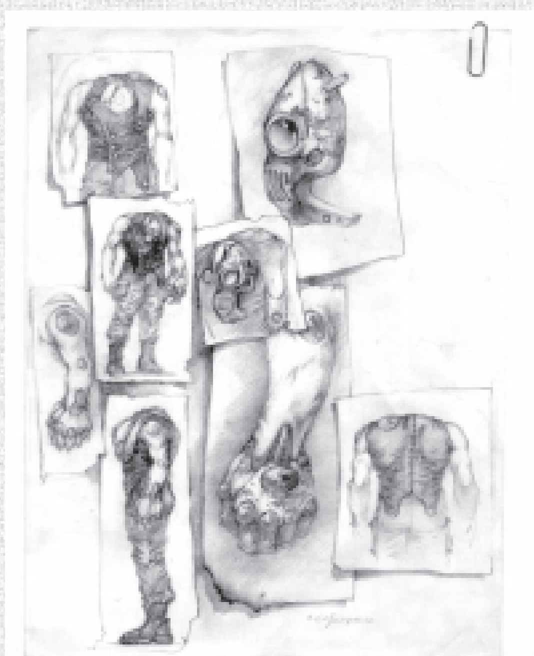
Графический шедевр площадью 20 квадратных километров. Мертвые новостройки города Припять глядят на игрока бездонными глазницами окон. Стая крыс-мутантов обрушивается с пятого этажа на головы туристов. Про остальных обитателей Зоны разработчики предпочитают не говорить.

Разработчик
GSC Game World
www.gsc-game.com

Издатель
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

Дата релиза
Осень 2003 г.

Системные требования
Windows 9x/2K/XP, GeForce2, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ.





Нет, это не фотография из серии "Как я провел лето". Это кадр из игры "Сталкер". Пить из колодца не рекомендуется.

Предостережение

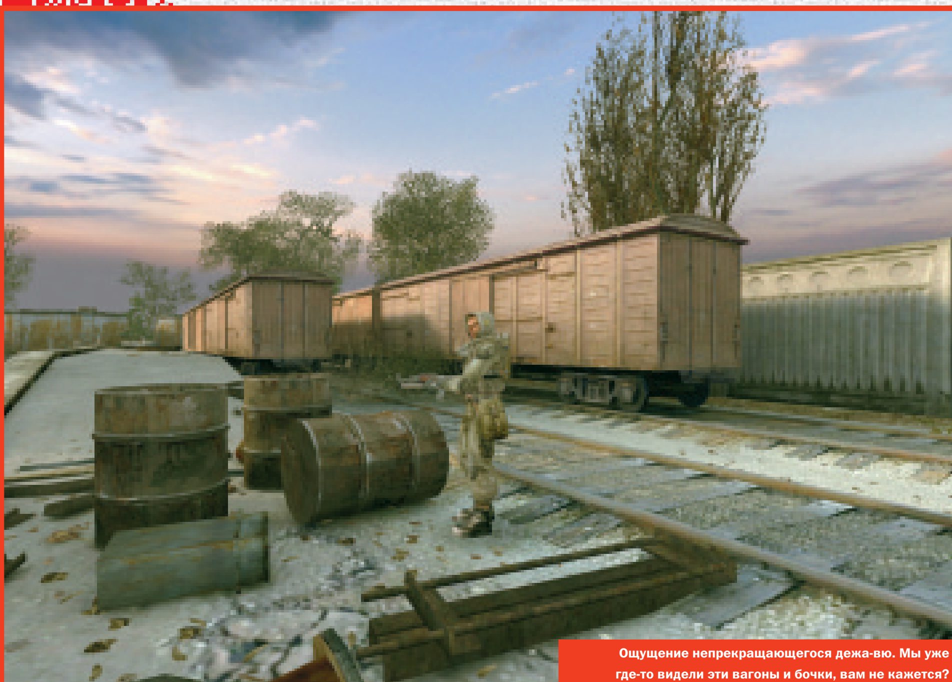
Есть игры, в которые влюбляешься сразу, с первого кадра. Есть игры, которые подходят своему названию. Приглушенная цветовая гамма. Обшарпанная стена дома, неровно положенный асфальт, опавшие листья. Откуда эта пронзительная честность? Из Стругацких вспоминается только кашлюн, которого в душу мать. Фильм Тарковского — вот рана, которая не заживает. Утренний туман и рельсы. Ученый уже пришел, Писатель опаздывает. "Сталкер", что на экране передо мной, — пока лишь слой грунта на холсте.

Слишком здорово, чтобы быть правдой. Бессмысленно брожу по улице с бесполезным пистолетом Макарова в правой руке и смотрю по сторонам. Возникает ощущение, что ты проспал по меньшей мере год, пропустив выход очередного DirectX и пару поколений графических акселераторов. На самом деле так и есть. В компьютере Андрея Прохорова, руководителя проекта "Сталкер", стоит GeForce4. У меня дома, в далекой России — GeForce2. "Тут главное — поддержка T&L, — обнадеживает Андрей. — Для игры подойдут любые видеокарты от GeForce2 и выше".

Киваю головой, продолжая накручивать круги вокруг подозрительно знакомого здания. Ах, да — это же воспетый еще коллегой Судаковым офисный билдинг GSC Game World собственной персоной. Глаз продолжает фиксировать каждую деталь: запомнить и передать дорчитателю. Дело может быть даже не в движке — дело в текстурах и людях, которые создавали уровень.

Поверьте, такого маниакального внимания к деталям мы не видели еще ни в одном 3D action. Сверхреализм. Выщербленные бордюры. Растрескавшийся асфальт. Ржавый остов автобуса. Провисшие балки. Отслоившаяся краска. Мозаика битой кафельной плитки на грязной стене... Чтобы отснять эти кадры, необязательно ехать в Чернобыль, достаточно заглянуть, скажем, в лю-

Немецкое телевидение едет в Припять вместе с группой разработчиков, вездесущий доктор Ливингстон рекомендует включить в сюжет КГБ и "Русского дятла", гейм-дизайнер "Сталкера" Алексей Сытянов позирует перед фотокамерой с артефактами из зоны отчуждения. Вот флаговый наконечник с советской символикой. На фотографиях вместо него — белое пятно. "Мы никого не хотим обидеть, — говорит Алексей, аккуратно убирая наконечник в пакет. — "Сталкер" — игра-предостережение".


Ощущение непрекращающегося дежа-вю. Мы уже где-то видели эти вагоны и бочки, вам не кажется?

Художники "Сталкера" гордятся своим детищем неимоверно. Сергей Кармальский колдует с редактором уровней, отыскивая на полуторакилометровой карте маленькую сторожку. Сторожка найдена, и камера неловко вторгается в здание. На сетке матраса валяется мятая майка серого цвета. "Сто полигонов", — комментирует автор шедевра. Увеличиваем изображение. По деревянному полу ползет муравей. За соседним компьютером еще один художник работает с 3D-моделью существа, весьма похожего на клопа под дулом тысячекратного микроскопа. Существо зовут "Плоть". По плану на "Плоть" выделено три дня работы.

бой из туалетов Московского авиационного. Но встречаются и коллекционные вещи: вот полустершаяся мозаика на стене дома — безымянные строители коммунизма делают нам какие-то знаки. Это Дворец культуры в Припяти. Вот пришедший в упадок уголок пожарной безопасности. Мятое ведро некогда красного цвета, лопата, ящик с песком. В "Сталкере" все НАСТОЯЩЕЕ — вот что цепляет. Такое нельзя придумать и вряд ли можно аккуратно скопировать. Сделать такой уровень силами западных дизайнеров абсолютно нереально. С этим надо родиться.

Позже на место катастрофы приедут специалисты и назовут все своими именами. Это — T&L, это — скелетная анимация. Вот здесь — вертексные шейдеры. Там — мягкие тени. Все вместе образует картинку, от которой невозможно оторваться. Мы поднимаемся на последний этаж здания и прислоняемся лбом к немытому потрескавшемуся стеклу. Все так. Не хватает разве что тактильных ощущений. За окном — до горизонта — молчаливая даль. Зона отчуждения. По периметру военные кордоны. ЛЭП прячется в тумане. Электричества, конечно, нет. Среди обитателей зоны уже нет людей. Здесь все в прошлом. Город превратился в собственную тень. Время остановилось. Советские рубли, советское оружие, советские солдаты. "Второй раз черной судорогой вспух Чернобыль, открылась Зона — новый ужас больного человечества..."

Еще один безукоризненно просчитанный экспортный продукт от GSC Game World? А то.


Алексей СЫТЯНОВ, гейм-дизайнер "Сталкера".

Отход от компьютера

Фотокор остается, целиком посвятив себя сбору вещественных доказательств нашего пребывания в Зоне. Я же перемещаюсь в кьюбикл гейм-дизайнера Алексея Сытянова. Здесь, помимо чернобыльских артефактов и компьютера, можно найти совершенно непостижимую комбинацию странных книг и журналов. После визита д-ра Ливингстона сюжет игры, кажется, обрел окончательные очертания. Разумеется, он глубоко засекречен. Все, что должно быть известно игроку на первом этапе, вы уже знаете. Вторая авария на ЧАЭС происходит в 2006 году. Зону поражения оцепляют войска. Никто не может проникнуть в нее. Никто не может ее покинуть. Внутри — полный набор различных аномалий, поверхностное представление о которых может дать "Пикник на обочине". Аномалии рождают предметы необычных свойств, которые здесь называются артефактами. За артефактами в Зону отправляются сталкеры. Вы — один из них.



Движок X-Ray с одинаковым успехом справляется с закрытыми и открытыми пространствами.

Это теория. Как будет на практике? Игра, несмотря на выдающиеся достижения художников и программистов, пока что находится в головах у нескольких людей. От Алексея зависит, каким "Сталкер" будет через год, поэтому я обрушиваю на него десятки вопросов.

Последовательная череда миссий? Нет, это было бы слишком просто. Меньше всего в игре хочется видеть стандартный sneak shooter в чернобыльском антураже. Давайте мыслить об игре шире — это онлайновая РПГ, в которой обитает только один игрок. Вместе с ним (внимание!) под управлением компьютера в Зоне будут путешествовать около сотни других сталкеров.

Не просто NPC, обреченные произносить заранее вложенные в полигональные уста реплики, а объекты моделирования. У вас NPC #12 вляпается в "жгучую вату" и за два дня превратится в инвалида. В моей версии тот же сталкер станет моим лучшим другом и не раз выручит в сложной ситуации. Алексей, возможно, убьет #12 в перестрелке около черного рынка. Его герой забудет убрать оружие, и вымотанный после недавней вылазки за "черными каплями" сталкер начнет нервно стрелять. Другая игра — другие судьбы.

Да, в "Сталкере" будут и уровни, и сюжет, и набор сюжетных миссий. Однако уровни связаны друг с другом дорогами, тайными ходами, дырами в заборах. Игрок сможет относительно беспрепятственно (не считая риска для здоровья и жизни) бродить по Зоне, открывая для себя все новые и новые уголки. Что там бродить — ездить! При известном везении с артефактами можно будет накопить денег и приобрести УАЗик. Или просто отобрать его, пристрелив предыдущего владельца. Помните лишь, что в Зоне ничто не сходит с рук. Отношения других персонажей к вам строятся долгими месяцами, но могут быть разрушены в жалкую минуту.



РПГ?

"Сталкер" будет ролевой игрой в изначальном смысле этого слова. Мы не увидим ни параметров персонажа, ни очков опыта. Чтобы сталкеры приняли тебя в свой круг, нужно стать для них своим. Персонажа придется ОТЫГРЫВАТЬ. Для связи с внешним видом разработчики предусмотрели не только четыре кнопки и "стрелять", но и небольшой язык жестов и фраз, числом около десяти. Чтобы с тобой начали общаться, рекомендуется сначала обменяться приветственными жестами, затем спрятать оружие, приблизиться, поздороваться с человеком и, оценив его реакцию, выбрать правильную тактику разговора. Собеседник может оказаться не в настроении, он может быть ранен, он может не расслышать твоих слов, испу-



Такое невозможно придумать или скопировать. Здесь все взаправду.



Где-то здесь должна быть майка из 100 полигонов.



Не удивлюсь, если этот мост ребята живописали с какого-нибудь режимного объекта. Уж слишком он похож на настоящий.

гаться, начать пальбу. Он может, в конце концов, оказаться вообще не человеком. Никто не знает, каких еще существ породила Зона за десять лет изоляции...

Все это, заметьте, не выходя из формата обыкновенного 3D-шутера. Не будет ни длинных диалогов, ни вариантов ответов, ни журнала квестов. Основная цель игры — выжить. На первых порах сделать это будет очень и очень непросто. Начинающий сталкер приходит в Зону с пустыми руками. Первым делом имеет смысл раздобыть небольшой туристический рюкзак литров на 40. Без него путешествовать будет не только не удобно, но и просто самоубийственно. Чтобы выжить, кроме оружия зонопроходцу потребуется множество различных технических приспособлений. Детектор аномалий включит красную лампочку поблизости от опасной зоны. Кислородная маска позволит пробраться в отравленные или лишенные возду-



Андрей ПРОХОРОВ, руководитель проекта "Сталкер", отказался фотографироваться в объятьях тренажера.

ха помещения. Про счетчик Гейгера, уверен, рассказывать не надо. В стандартный набор экипировки нашего экстремала входят также аптечка с автоинъектором и... резиновые сапоги. Мало ли какая гадость будет разлита под ногами?

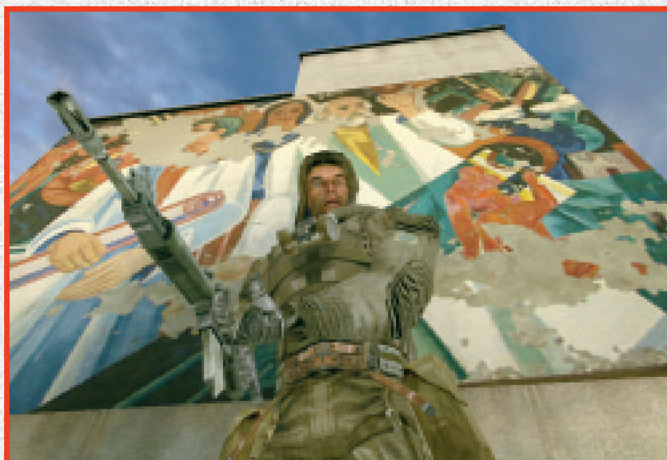
Все эти и многие другие предметы сталкерского обихода можно будет купить, обменять, получить в подарок, отнять, найти. Черный рынок в Зоне открыт 24 часа в сутки. Чем опытнее становится сталкер, тем более сложные задания он способен выполнить, тем больше денег он зарабатывает. За деньги в Зоне можно купить более совершенное оборудование: определитель жизненных форм, научный детектор аномалий, позволяющий различать их по типу, пси-контроллер, могущий управлять живыми существами на расстоянии, гравитационный щит... Это лишь некоторые из высокотехнологичных устройств, которые при желании можно будет раздобыть в игре.

Выброс Зоны

"Комариная плешь", "туман", "жгучая вата", "ржавые волосы", "мясорубка" — знакомые названия? Во время Выбросов аномальные зоны приходят в движение, оживают. Невинные названия скрывают за собой обожженные трупы, чернеющие тела, ожоги, язвы, помутнения рассудка. Простейшие предметы, побывавшие в аномальной зоне, становятся артефактами. Нашел такой — положи в контейнер и беги скорее в безопасное место.

Про количество артефактов и аномалий — молчок. Во-первых, чтобы вам не было скучно через год. Во-вторых, артефакты в "Сталкере" научатся мутировать. Система характеристик и бонусов (Diablo, "Проклятые Земли") позволит получать практически неограниченное количество различных по свойствам предметов.

Словом, скучать в Зоне не придется. Кроме заранее определенных заданий, каждое из которых приближает игрока к разгадке страшной тайны (скажу так: Half-Life отдыхает), разработчики оставляют нам право свободно путешествовать по Зоне, выполняя "случайно генерируемые" задания. В абсолютном пределе авторам видится эдакий Fallout от первого лица, но мы с вами должны оставаться реалистами и отдавать себе отчет в том, что... Впрочем, у "Сталкера" есть все возможности, чтобы сделать шаг в правильном направлении. От перспективы спирает дыхание. Ждем, ждем.



Совместными стараниями сталкер наконец-то согласился повернуться к нам лицом и попозировать на фоне знаменитого панно. Именно эта картина украшает стену ДК в г. Припять.



Среди доступных игроку "пушек" будет всего одна "фантастическая". Все остальное — оружие советских времен, а также украинский пистолет "Форт".

18:20. Сыграть за 60 секунд

FIRESTARTER

www.firestarter-game.com

FPS

Почти классический шутер от первого лица в замкнутых пространствах, на удивление динамичный, разнообразный и сдобренный РПГ-элементами.

Несколько персонажей на выбор, четыре эпизода с уникальным дизайном, две модификации каждого вида оружия и делающий ставку на многопроходной рендеринг движок.

Разработчик
GSC Game World
www.gsc-game.com

Издатель
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

Дата релиза
1 квартал 2003 г.

Системные требования
Windows 9x/2K/XP, GeForce2, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ.





Игровые пространства FireStarter ни в чем не уступают мировым аналогам. Есть даже экран, который скандирует имя игры.

Их ответ Q

В офисном пространстве материализуется GSC и снова задает неожиданный вопрос: "Ну и как вам "Сталкер" — фигня?". Полная! От обилия информации голова постепенно превращается в гирю, однако рабочий день еще не закончен. За чередой дверей, коридоров и кухонь мы вдруг обнаруживаем комнату с дополнительными рабочими местами. Это царство FireStarter — враждебная почти что территория, на которой без шотгана делать нечего. А мы сегодня именно что без шотгана.

Игровой автомат FireStarter слетает с катушек и начинает самостоятельно придумывать правила игры. Ничего страшного, но есть две проблемы. Во-первых, на дворе 2010 год, и игровой автомат представляет собой машину виртуальной реальности, способную нанести физический вред игроку. Во-вторых, в недрах этой машины, как назло, оказались ВЫ. До катастрофы — 48 часов, и часы уже запущены.

Идеальный сюжет для классического шутера. "Наш ответ "Квейку", — утверждает Сергей, показывая то ли на Славу Климова, то ли на монитор за его спиной. За спиной, если честно, монитора почти не видно. Слава Климов — главный программист Hover Ace и руководитель проекта FireStarter. Больше всего он похож на консультанта по рукопашному бою в военном симуляторе.

Несколько месяцев назад, сидя в этом же кресле, коллега Судаков носился по единственному готовому уровню на сложности Insane и умудрялся что-то там такое еще помечать в блокноте. Мой рекорд выживаемости в FireStarter — пять секунд. Продержаться нужно 60. Пока я всаживаю очередь за очередью в тело очередного монстра ("интересно, какого он типа — "техно", "демонический" или "симбиотик"?"), два других телепортируются за спиной и делают из меня омлет.

Сначала в воздухе образуется зеленоватый мерцающий силуэт — берегите патроны, это всего лишь голограмма! Это значит, что через секунду в данной точке пространства образуется оче-

редной мастодонт. “Такой прием позволяет держать игрока в напряжении”, — басит за спиной Климов. И именно в этот самый момент меня разрывают на несколько десятков кусков МЯСА.

Ломая стереотипы

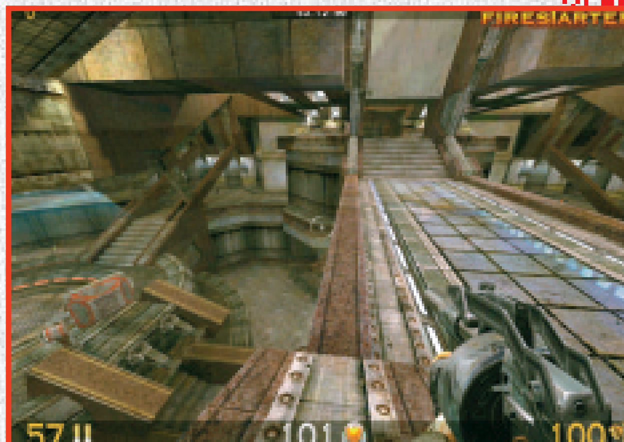
Игра еще далека от завершения, но сделано за прошедшие месяцы немало. Закончен третий эпизод — всего их в FireStarter будет четыре, столько же уровней в каждом. Практически завершено оружие, в игру заселены 10 новых существ. Скоро, скоро будет демо-версия.

Я слежу за беготней Климова по новым уровням (единогласным решением меня отстранили от управления за отсутствие тяги к жизни) и думаю о том, насколько разными у них получаются игры: фантастический, нарочитый FireStarter и неяркий, молчаливый “Сталкер”. Два мира — два детства... Тем временем монстры вокруг Климова, кажется, задумали что-то нехорошее. Помимо искусства телепортации за подотчетный период они научились общаться друг с другом, звать на помощь и управлять монстрами помладше. Единственная задача игрока в такой мясорубке — выжить. Остроту происходящему придают особенные, НЕУНИЧТОЖИМЫЕ создания, которых можно лишь временно лишить возможности двигаться, но не убить. Через секунду-другую они придут в себя и с прежней яростью примутся преследовать главного героя.

Еще один оригинальный момент игры — ролевой элемент — пока не нашел законченной реализации. Идея его проста: в начале мы выбираем героя из пяти базовых классов, каждый из которых, разумеется, хорош в чем-то одном. В ходе жестокой бойни мы будем зарабатывать очки опыта, которые можно будет потратить между миссиями на развитие характеристик персонажа: его здоровье, скорость, дальность прыжков, его броню... Полный список будет рассекречен позже. Многопользовательский режим тоже пока лишь в планах. Есть много интересных идей, часть из



Александр МАКСИМЧУК, программист игрового движка, проект “Сталкер”.





Внутри автомата FireStarter пока пустынно, однако ближе к выпуску демо-версии воду..., простите, монстров на уровни обещают запустить.



Правило четырех. Четыре эпизода по четыре миссии в каждом — четыре архитектурных стиля.

которых вы могли уже встретить в сетевых баталиях Aliens versus Predator.

“Среди разработчиков 3D-шутеров преобладает стереотипный подход, — считает Слава. — Вход — выход, пушка — монстр, броня — аптечки. При желании можно сломать некоторые из этих стереотипов, что мы и хотим сделать. Ненавижу бегать по дурацким уровням в поисках ещё более дурацких головоломок!”

Климов уверен, что большинство по-настоящему хороших action-игр остались в прошлом: DOOM, Heretic, Hexen, Unreal, Descent. Последнюю он называет лучшей игрой всех времен и народов. “Когда проходишь на Insane, нужно минимум пять попыток, чтобы весь уровень отпечатался в сознании. Настоящее искусство”.

“То есть можно сказать, что в своей игре ты хочешь вернуть то свежее ощущение, что дарили первые FPS?” “Можно”, — соглашается Слава. Добавить особенно нечего. Настоящий ответ — бешеный FireStarter — крутится рядом на экране.

19:30. Let’s call it a day

По дороге домой Сергей подвозит нас до “центра”. Мы тепло прощаемся, всячески приглашая друг друга в гости. Центром оказывается знаменитый Крещатик. Фотокор тут же исчезает в недрах одного из модных магазинов. Боже мой, стоило ехать в такую даль... На улице все еще жарко. Я стою посредине чужого города, как выпущенная на свободу жертва НЛО. Мне мерещатся чаны, в которых медленно ворочаются, зреют будущие хиты — каждый в своем жанре.

Отличия Киева от Москвы вербализовать не удается, но они все же есть. Наш поезд через час, поэтому прогулка выходит скомканной. В течение дня человек десять, включая таксиста и девушку в обменном пункте, настоятельно советовали мне посетить город весной — когда цветут каштаны. Значит, так тому и быть.

От редакции: Выражаем искреннюю благодарность компании “Руссобит-М” за помощь в организации поездки нашкоров в славный Киев к славным GSC-людям.



В кабинете директора — как сорок лет назад...

JOHN CARPENTER'S THE THING

www.thethinggame.com

Survival horror / action



ПРЕСС-ДЕМО

Безбожно красивая и единственно достойная славы оригинального суперхита компьютеризация The Thing. Антарктида по колено в мясопродуктах!

Особенности
Обидчивые напарники и верность заветам Half-Life.

ВЫСШАЯ МЕРА

Александр ВЕРШИНИН

Оскаромлюсь вопросом. "Из чего же, из чего же сделаны наши мальчишки?" Толстая воспитательница из детского сада предлагает вариант: из линеек, батареек. Ну молодчинка! ВИА "Сектор газа" держится ближе к струе: из ножей и из кастетов, из обрезов-пистолетов? Горячо, очень горячо, гопнички. А что скажет обыгравшийся в Half-Life дедушка Карпентер (John H. Carpenter)? Из собачек, тараканов, инженеров, из спецназа, из норвежцев, пулеметов-огнеметов, из жирафов, динозавров и пришельцев сделаны наши мальчишки! Пять баллов Карпентеру Джону Говардовичу.

Разработчик	
Computer Artworks	www.artworks.co.uk/home.htm
Издатель	
Universal/Vivendi	www.vivendi-universal.com
Дата релиза	Осень 2002 г.

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+.

Жаль, девчонок в Антарктиду не берут — было бы сложнее разгадывать загадки. Вот, например: что такое — заводное, колесит по коридору? Физиологичный комок мышц и внутренних тканей, издалека похож на скорпиона, но со странным таким хвостом. Внезапно просветляемся: очаровательный хвостик, помелом волочащийся за тварью, оказывается верхней частью человеческого естества, уложенного лицом вниз и раскинувшего ручки по команде "хэндэ хох". Смачно! Модно! После подобного сатори мужчины с собачьими мордами, пупырчатые лицом мужчины, похожие на выродков из Star Wars, мужчины в противогазах и с жирафьими шеями, мужчины с ластами, мужчины с клешнями, а также прочие мужчины пугать перестают совершенно... Но это уже трепетная плоть релизной версии The Thing, мы ее не тронь.

ЧУВСТВО ГЛУБОКОГО У

Пресс-демо The Thing от Universal и Vivendi доходчиво объясняет, кто и почему станет лучшим шутером 2002 года, если релиз не подведет. Между делом талантливый кусок кода указывает, где именно не выросло у Aliens vs. Predator (везде) и чем берет Half-Life, вертит над головой основами психологии и подает свежевыжатый сок из ваших нервных клеток — с вишенкой, зонтиком и направлением к участковому невропатологу.

Сложнее всего представить, как кто-то вообще решился ступить на священные земли культа The Thing с линейкой и циркулем. После многоразовых игропровалов Die Hard, Star Wars, Aliens подобное святотатство имеет отличные шансы завершиться грандиозной обструкцией и массовыми беспорядками во всех лесах, где крутят целлулоид. К прибытию нашей копии The Thing редакция Game.EXE наточила вилы, положила новую кружевную скатерть на дыбу, а старик ПэЖэ начинил шотган крупной серебряной дробью. Факелы горят, смола клокочет, курицы добровольно сбрасывают перья во имя справедливой цели: врата журналистского ада распахнуты настежь. ЖдутЪ.

И что?! В наших руках изысканно деликатный, бархатный плод единения высоких искусств. Чувственный, выдержанный, вызревший, идеальный инструмент похищения вас, интеллигентный читатель, из тенет бренного мира. Мы покорены и трепещем фибрами. Пожалуйста, приветствуйте и любите благородное продолжение одноименного киношедевра и кузена материи, хорошо известной нам как Half-Life.

СТРАХ

Если бы не крохотная неувязка времен, придирчивый исследователь мог бы обвинить Valve и Half-Life в циничном клонировании The Thing, игры и фильма. Скелетная структура проектов более чем схожа: плавная завязка, шокирующее взвинчивание оборотов, распахивающее глаза откровение и пиковый выход на плато истребления себе подобных — с бешеным ритмом и жестокосердием во взоре. Мелкие детали совпадают почти идеально: манера использования скриптов, повествовательные вставки, интерактивность мира, беспомощные напарники. Вот только дизайн The Thing взрослее, изобретательнее, умнее и жестче, гораздо жестче барахтающейся Half-Life.

Пишу — и отчаянно хочу зарядить The Thing по новой, с начала. Это прекрасная, ужасная мука: знать, что ожидает парней из отряда специального назначения на антарктической научной станции, и вместе с тем не знать. Сюжет фильма известен, враг персонифицирован, но играем-то в сиквел! Отсутствие ползунка коррекции "гаммы" удачно подменяет чувство глубокого одиночества и беспомощности. Функция яркости монитора не помогает, и воющую волком заснеженную ночь приходится колоть тонким лезвием луча ручного фонарика. The Thing сконструирована специально для тех, кто боится темноты и вздрагивает от чу!-мелькнувшей в углу тени. Через пятнадцать



Это растение скушало слишком мало собачек — ни одной мордашки! Зато есть спрятанный норвежец.

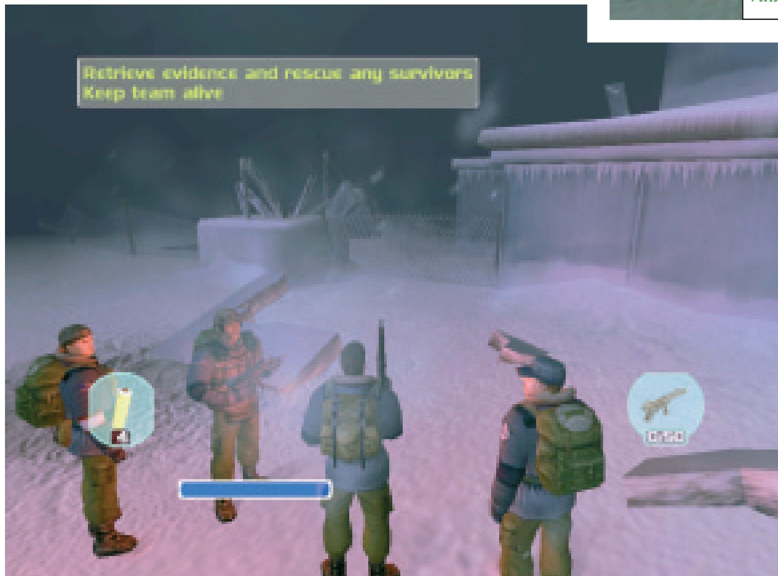




Команде здесь не нравится. Собственно, команда сейчас совершит синхронное харакири посредством самовышибания мозгов.



Инженер явно не хочет стать хвостовым придатком вот такой штуковины.



Датчик холода един для всей команды. Знаешь, где должен быть командир, Петька? Командир обязан быть в тепле — тогда и отряду покойно.



минут от ночного времени суток начинает колотить девяносто пять гомосапиенсов из ста, оставшиеся сползают под стол в сладком глубоком обмороке. Скотина-звукорежиссер, талантливый мерзавец, дирижирует стадом страхов почище оседлавшего РНО джазиста Спивакова.

"I have a bad feeling about this", — наконец жалуется отрядный медик, и вся группа во главе с капитаном Блейком разом орошает подгузники. Жутко. Кто разворотил эти здания? Зачем взорвали вертолет? А изувеченные трупы и озера крови на снегу? Ваша память знает кто, фантазия ищет где, а очередной триггер вдруг спускает с цепи заунывные струны контрабаса или отчаянно дребезжащие медные тарелки ударника. С грохотом рушится балка сгоревшего дома, спонтанно падает ящик или взрывается от холода дурацкая колба. А! АААААА! А зверюшек нет. Нет противника! И это самое сладостное начало компьютерной игры за долгие годы.

ЗА ДИЗАЙН!

The Thing совершенно негаданно притащила освежающий ворох идей в застоявшийся было жанр шутеров. Помните, как легендарные скрипты Half-Life постепенно сходили на нет и наконец оставили игрока наедине с необремененным эстетикой геймплеем? Было, было. Авторы The Thing с поразительной ловкостью избегают подобных недоразумений: игровые уровни компактны, почти каждый из них независим и ставит перед Блейком уникальную задачу. И потом, неиссякаемый водопад манипуляций игроком — блистательно! В тесном камбузе вдруг начинается пожар, оттесняющий вас в самый дальний, невзрачный угол, где вы и находите искомый уже пять минут ключ. Как только ключ подобран, врубается пожарная система и давит пламя на корню. Изящно. Дизайнеры вообще любят играть с огнем: среди фирменных ноу-хау значится идея картинно разливать керосин по полу. Первые пару раз вы лишь отмечаете странную текстуру плитки — чтобы в следующий миг сгореть бесславной свечою! Плюс скоропостижная паранойя! Теперь вы внимательно обшариваете стены, потолок и пол каждой новой комнаты и никогда не упускаете случая запалить стоящего по шею в керосине неприятеля изящным броском гранаты.

Внимание, новая тактика! Тщательно запираем за собой двери. Аквариумная уединенность помещения преграждает путь серийно возрождаемым монстрам и дарует время на размышления об отсутствии смысла Всего Этого. Более того, крупные инопланетные твари не желают умирать от пуль и требуют быть кремированными. Таким образом, если у вас нет газовой горелки, специальной гранаты или огнемета, противника просто невозможно убить. А значит — приходится изолировать.

Горячая пальба повышает уровень адреналина в крови и изменяет перспективу зрения: картинка натурально искажается! С помощью дистанционно управляемых камер разглядываем коды к цифровым замкам, что замысловато и ново. Многие электрические щиты и переключатели нуждаются в ремонте. Их обслуживание, равно как и обеспечение доступа к компьютерной базе данных, занимает время, неторопливый ход которого отражается на специальной шкале. Маленький штришок, а сколько удовольствия: пока вы возитесь с оборудованием, внешняя камера занимает наиболее кинематографичное положение. Целей две. Продемонстрировать освещаемую голубыми искрами геройскую мордашку, а также подкрадывающегося сзади монстра, что открывает воистину бездонные возможности для постановки стычек стратосферного уровня зрелищности. Рисуйте: Блейк отрывается от шипящей разрядами панели, резко разворачивается, вытягивает руку с шотганом и серией быстрых выстрелов уговаривает стадо мерзких чужеземных тараканов — чтобы под жалобный визг отбывающих в Лимб тварей спокойно вернуться к своему ремесленничеству. Снято, всей массовке премиальные.

ВЕРЮ НЕ ВЕРЮ

Наконец, подручные. Вечно ноющие, слабонервные, слабохарактерные, слабо соображающие слаботипы только что стали еще навязчивее. Думаю, на небесах специально для них возведен Слабоад и Слаборай. Ими крутят и подтирают. Наши слабокомпьютерные напарники целыми взводами уходят в расход, чтобы в следующий миг смерть одного из этих бездарных созданий привела к безвременной кончине игры. Ими кормят животных. Их сжигают, взрывают, топят, давят, мнут в труху и режут на ку-соч-ки... а также упражняют еще тысячу смертей, которых вы не пожелаете любимой Барби. Авторы The Thing горды фактом, что теперь у этих никчемных фигурантов есть чувство страха и чувство долга, неведомые сброшенному вами в экспериментальных целях с девятого этажа домашнему хомячку Василию, мир его праху.

Амбициозная Trust/Fear System наделила ваших напарников совершенно ненужными чертами характера. Узрев растерзанный труп, они мастерски отбивают зубами "Болеро" Равеля. Хотите прикончить слюнтяя? Затащите его на дегустацию в уютную комнату, где стены и потолок художественно замазаны КРОВИЩЕЙ, с люстры свисает полуобглоданный норвежец, а еще пара его земляков почти мутировала в помесь братьев Блюз со стегозавром. От такого поп-арта мерзавец сначала спустит в молоко доверенный ему боезапас, а последний патрон уложит себе в голову. Если бы он перед смертью показывал язык и обидно дразнился, я бы в ярости скушал собственную мышь, честное слово. Приходится кудахтать и клоунадничать:

Хочешь шотганчик, солнышко? Может, еще адреналинчику? Вот последняя аптека: я хоть и подыхаю, но истрачу ее на твое проклятое тельце. Не смотри туда, НЕ СМОТРИ. Я тебе фокус покажу. Глянь-ка, дядюшка Блейк всаживает себе вотакенную иголку, и сейчас мы выясним, что кроме гепатита "С" он ничем не болеет. Куда, куда попер? Боже, тебя опять тошнит, в тебе сидит Тварь — ну что с тобой делать?!.

Разработчики составили для новоиспеченных нянек два огромных списка, подробно объясняющих, что подручным импонирует, а что заставляет грустить. Методы ублажения стары, как взятка: общественная любовь завоевывается подарками, комплиментами и показательным укладыванием на амбразуру. Впрочем, совсем обнаглевшей персоне можно приставить к виску ствол и принудить (это сладкое слово!) бездаря к активным подвигам во благо. Он, конечно, обидится и отомстит, но потом.

TO BE CONTINUED

Есть мнение, что Курт Рассел (Kurt Russell), он же Змей Плискин, он же Эр. Джи. Макреди, жив. Фильм оставляет любимца публики наедине с чернокожим Чайлдсом и бутылкой виски. Чуть погодя, мы, отряд спецназа, находим пустую бутыль, Чайлдса и ни кусочка Рассела-Макреди. Может, еще постреляем куропаток?

THE GLADIATORS: THE GALACTIC CIRCUS GAMES
http://thegladiators.arxeltribe.com

3D RTS



ПРЕСС-ДЕМО

Красиво, бодро, с резиновой рамкой и развеселой мягкообложечной шизой.

Особенности
Главгерой с пергидрольной гривой, буйные спецэффекты, забеги наперегонки с оравами монстров по минным полям. Сразу по окончании двух демо-миссий пользователю необходимо принять ледяной душ и сделать дыхательную гимнастику.

ЧУДЕСНАЯ МАШИНКА

Андрей ОМ

Один из чеховских героев, некий поручик, выходил к завтраку со словами: "А хорошо бы, знаете ли, изобрести такую машинку-с, чтобы ее вечером заводишь, а она тебя с утра в установленное время будит-с". — "Так это же, вашбродь, будильник!.." Благородие крутило ус и задумчиво говорило: "Надо же, опредили, диаволы".

Разработчик	
Eugen Systems	www.eugensystems.com
Издатель	
Arxel Tribe	www.arxeltribe.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Дата релиза	Октябрь 2002 г.

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4 1,6 ГГц или Athlon 1,2 ГГц, 128 Мбайт ОЗУ, GeForce3 (рек. GeForce4), DirectX 8.1.

Дополнительная информация
Пресс-демо не допускает к своему телу GeForce'ы, в чьем названии есть буквы "MX". К релизу обещано исправить.

Мнение об игре

Сотрудник сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)** Юри Пол (Ure Paul) вещает о том, что нас ждет осенью: "В полной версии будет 20 огромных сюжетных миссий, но девелоперы делают акцент не на этом. В нашем распоряжении окажутся многочисленные многопользовательские карты, битвы на которых, по уверениям разработчиков, будут длиться не более 20 минут. Буря и натиск, понимаете? Плюс ко всему каждую неделю Eugen будет выкладывать на сайт по новой multiplayer-карте". Сайт разработчиков, добавим от себя, на момент написания этих строк пребывает в глубокой реконструкции.

Ровно таким же манером безвестная игроартель Eugen Systems, пестуемая Arxel Tribe, только что изобрела компьютерные игры. Встречайте The Gladiators: The Galactic Circus Games, кристальной чистоты игру. Синего цвета инопланетные олигархи гоняют для собственного увеселения по пересеченной местности нашего мачо, последнего сопровождают невесть откуда телепортирующиеся толпы соратников в камуфляже, на полянах художественно разложены полупрозрачные бонусы, а под каждой елкой сидит отряд зеленых голенастых тварей, жадных до пролетарского тела. При всем том демо-версия отказывается признавать процессоры медленнее Pentium 4 1,6 ГГц и видеокарты слабее GeForce3, при наличии каковых, впрочем, все равно милостиво запускается один раз из десяти. Казалось бы, пациенту поможет только вскрытие.

НО НЕТ

Эта демо-версия, подобно белой акуле-убийце, держится на плаву исключительно благодаря собственной динамике. Постоянное движение, непрерывный экшен. Сцены и декорации сменяют друг друга, как во взбесившемся калейдоскопе. Чуть упадет ритм — игра будет утащена на дно. Чуть снизится скорость — только пузыри пойдут. Основная задача девелоперов относительно финального релиза — не дать нам оглядеться, задуматься и включить доли мозга, ответственные за рациональ, потому что в этом случае Gladiators моментально отправится на Кладбище Мертвых RTS, на котором в последнее время и так стало не протолкнуться.

Вот мы бежим под градом низвергающихся с неба огненных стрел, пытаясь занять стратегическую высоту: сзади настигает толпа монстров. Атаковать в лоб не получается — гады шустро перемещаются и раздраконивают наш отряд когтями на полигоны в считанные секунды. Монстры выскакивают исключительно из ниоткуда, сознательно не давая нам времени на планирование атаки и тому подобные арапские штучки. Автоматы грохочут так, что удивляется под столом сабвуфер. Зеленая кровища пачкает ландшафты. Успели быстро перегруппироваться, загородив важных базукаменов неважными автоматчиками, — победили. Не успели — дохнем под улюлюканье закадровой публики. That simple.

У игры есть только два лица: статный польскоподданный Пан и малосимпатичный плюгавый Пропал. Промежуточных вариантов изобретателями не предусмотрено. Слова "отступить", "перегруппироваться" и "подумать" отсутствуют в словаре Eugen начисто.

МОДЕЛЬ ДЛЯ СБОРКИ

...Совершенно, конечно, сознательный, а оттого простительный трэш. Все до крайности условно: у авторов есть индульгенция в том смысле, что "а это все как будто понарошку" — весь спрос только с инопланетных гедонистов-затейников. Торосы с пингвинами без предупреждения сменяются солнечными джунглями, в районах скопления совсем уж невменяемых масс врагов дружелюбно расставлены взрывоопасные бочки, а в специально отведенном круге силы можно производить из воздуха помощников. Ресурс один — зрительское благоволение, которого мы получаем тем больше, чем более масштабную мясорубку учиняем. (По логике событий, fun должен убывать, когда мы часами стоим на месте и ковыряем в носу, но в демо-версии ничего подобного не происходит — мы проверяли.) Задумываться над всем этим по вышеописанным причинам лучше не надо. Не пробуксовывает, бодро катится по рельсам — и достаточно.



Понятно, зачем игре GeForce4. У пушечного мяса двух сантиметров ростом, продолжительность жизни которого в игре не превышает пары минут реального времени, совершенно гениальные модели и тени.



Занятное дизайнерское решение: алиены состоят, кажется, целиком из шипов и когтей.

Здесь еще очень помогают упомянутые выше гигагерцы и мегабайты. Вода красива до чрезвычайности. К листве хочется прикоснуться подушечками пальцев. Взрывы… просто по-человечески хороши. В полную версию играть придется исключительно с максимальными настройками, иначе см. пункт 1.

Каким-то очень уютным и ненавязчивым способом устроен ИИ: враги, конечно, прямо по минным полям толпами несутся нам навстречу с распростертыми объятьями, но разве не так должны поступать уважающие себя инопланетные монстры? Наши милитари-друзья (новости спорта: сайт GameSpot сообщает, что на самом деле гады клонировали их по образцам, найденным в памяти нашего героя) ловко прикрывают друг друга огнем, а когда ситуация выходит из-под контроля, перехватывают базуки наподобие дубин — и, конечно, гибнут. Не страшно — нам слепят новых.



Синюшная тетенька-рефери гоняет нашу банду по цирковой арене. Как видим, на заднем плане беснуются трибуны.

CUT TO COMMERCIAL

Есть такой тип игр, ценных своей незамысловатостью, вроде Army Men: RTS или вот Gladiators. Карманное, простое, ненавязчивое развлечение. Должно быть в каждом хозяйстве — как кофейная чашка, холодильник или вот эта самая машинка, которую с вечера заводишь, а она сама по утрам будит-с. Люди, не имеющие компьютера, вместо таких игр используют кассеты с классической бондианой или там, скажем, в меру легковесную книжную серию "За иллюминатором".

P.S. Главного оберзлодея зовут Commander Maximix. Не правда ли, первовзгляд мог бы состоять из одной этой фразы — и вы все равно поняли бы, что вас ждет?



Крупное желтое "Score" символизирует удовольствие инопланетных узурпаторов от наших ужимок и прыжков.

BATTLEFIELD 1942

www.battlefield1942.com

Командный 3D-шутер в поисках

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Моторизованный командный шутер от создателей Codename: Eagle обнажает бесконечную аддиктивность в одиночном режиме.

Особенности
Четыре уникальные армии, более 30 механических средств подавления противника, пять классов персонажей, гигантских масштабов карты, оригинальный многопользовательский режим.

БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ

Олег ХАЖИНСКИЙ

На последней E3 сотрудникам Electronic Arts пришлось применить водометные машины, чтобы хоть немного остудить толпу желающих поиграть в Battlefield 1942. Шесть компьютеров, на которых крутилась игра, были заняты постоянно и безнадежно. Журналисты, забыв о приличиях, с криками "банзай!" обрушивали друг на друга тонны свинца. Редакторы влиятельного GameSpy, проигнорировав DOOM 3, назвали Battlefield 1942 "лучшей action выставки". Поклонники командных шутеров живут сентябрем и заранее сплачивают ряды: еще открыт прием в кланы "Красная армия" и "Камикадзе"... В попытке разгадать секрет этой игры мы пошли на беспрецедентный шаг: поиграли в демо-версию Battlefield 1942.

Винтовка в руках, братья по оружию бодро занимают свои места в недрах бронированных машин, которые с лязгом исчезают в клубах пыли. Мне места вроде бы не хватает. Я бегу вслед за всеми, не имея ни малейшего понятия о том, что случится через минуту. За холмами открывается чудесный вид: бронированные укрепления в два ряда, противотанковые ежи, колючая проволока, рвы. Крепость Тобрук, ворота в Ливию. Нас ждут. Начинается стрельба, и я палю вместе со всеми, стараясь метить в черные бойницы капониров. В них, как окажется позднее, редко кто заглядывает — не хватает кадров, надо повышать уровень сложности. Я бегу с винтовкой наперевес вслед за танком, на броне которого сидит пулеметчик. Он косит очередями ползущих из-за холма солдат и весело мне подмигивает — он тоже я.

Я мчусь по пояс укрытый броней. Кентавр-самоубийца, открытый всем смертям в этой игре, я кручусь на 360 градусов и подавляю противника огнем. Скоро меня убьют — враги всегда срывают зло на пулеметчиках. Их винтовки бессильны против брони, поэтому они всегда убивают тех, кто сидит сверху. Стоит моему танку замедлить свой бег, как невидимый снайпер снимет меня выстрелом в висок. Я не услышу, как прилетит моя пуля, я погибну мгновенно, и труп мой будет еще несколько секунд валяться на башне бронированного монстра, внутри которого сижу я.

Я не замечу гибели пулеметчика, потому что у водителя танка множество других забот. Мой мир ограничен визиром прицела, моя главная цель, как ни смешно это звучит, — соблюдать правильную ориентацию башни и корпуса. Стоит мне на минуту отвлечься, как "вперед" превращается в "налево" и танк застревает, уткнувшись в очередное заграждение. Окружающий рельеф становится судьей. Фраза "тактически выгодная позиция" превращается в нечто осязаемое: в ней ты чувствуешь себя безопасно и живешь дольше обычного. При удачном стечении обстоятельств ты можешь подбить несколько танков, прежде чем соперник пришлет к тебе гранатометчика. В "тактически невыгодной позиции" задержаться дольше минуты невозможно. Танк медленно движется по узким улицам Тобрука. Я подхожу к окну, достаю гранатомет и произвожу выстрел. Машина тонет в море огня.

Я специалист по уничтожению бронированной техники. Я передвигаюсь медленно, потому что таскаю с собой базуку. Секрет моего ремесла состоит в том, чтобы не открывать огонь раньше времени. В движущийся танк издалека попасть почти невозможно. Меня заметят и будут преследовать, пока не убьют. Убить меня очень просто, потому что я слаб и неповоротлив. И в то же время я смертельно опасен — слишком мал для танка и могу подобраться к нему незамеченным с тыла. В дверном проеме я столкнусь с солдатом вражеской армии. Он выстрелит в меня первым, потому что я не успею сменить оружие. Я очнусь на территории ближайшего опорного пункта и снова отправлюсь в бой. Я снайпер, инженер, медик. Я тот, кто в данный момент больше всего нужен на передовой. Я лечу на бреющем над колонной, я веду огонь из береговых орудий, я — капитан подводной лодки, я машу себе рукой с берега, я склоняюсь над собой с бинтами и морфием, я везу в грузовике отряд пехотинцев. Я...

ВСЮДУ МЫ

Вот, очень приблизительно, что такое Battlefield 1942. Сколько необходимо человек для организации эпических масштабов сражения за Тобрук с применением танков, мобильной артиллерии и пехоты? Шведские разработчики из Digital Illusions считают, что около 20. По десять за каждую из сторон. В тече-



Стрелять из снайперской винтовки по гусеницам бесполезно. Модель повреждений танка примитивна донельзя, однако броня имеет все же неодинаковую толщину. Метьте в борт или корму. А еще лучше — в днище, когда танк приподнимается на холме.



Каждый раз после гибели мы должны выбрать "должность" и опорную точку высадки. Если выбрать точку неправильно, прозвучит выстрел, и через пару секунд вы увидите этот экран снова.



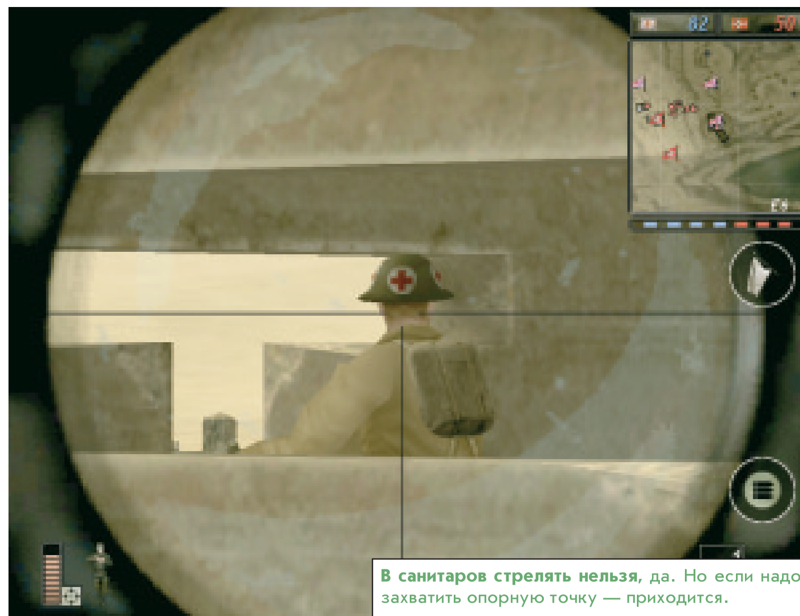
Хороший пулеметчик — мертвый пулеметчик.



Решающее сражение разворачивается на улицах древнего Тобрука. Мысль о том, что в любом из окон в любую секунду может появиться человек с гранатометом, вызывает крайне неуютное чувство. Особенно если ты сидишь в танке.



После того как "Тигр" прямой наводкой оборвал мою карьеру канонир-пулеметчика, я больше в эти бетонные гробы не заходил. Может быть, в многопользовательских баталиях они приобретут новый смысл?



В санитаров стрелять нельзя, да. Но если надо захватить опорную точку — приходится.

Разработчик	
Digital Illusions	www.dice.se
Издатель	
EA Games	www.ea.com
Дата релиза	Сентябрь 2002 г.
Объем демо-версии	140 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ с поддержкой T&L, DirectX 8.1+, 400 Мбайт на жестком диске.

ние часа немецко-фашистский я и еще 9 действующих на свой страх и риск, без всяких скриптов, "ботов" атаковали позиции британцев. Преимущество было то на нашей стороне, то вновь переходило к обороняющимся. Мы захватывали и теряли высоты. Мы вели перестрелку на улицах Тобрука, приближаясь к самому сердцу крепости, отступали, стягивали силы и атаковали вновь. Во время сражения обе стороны потеряли никак не меньше ста человек убитыми, было уничтожено около 20 единиц боевой техники. Каким образом это могло произойти?

Весь этот час оторваться от компьютера не было положительно никакой возможности. Скажу больше: компьютера никакого не было: остались только песчаные дюны, пальмы, канонада и верная снайперская винтовка. За это время я прожил множество коротких, но героических жизней. Совершил ряд подвигов. Проявлял малодушие и трусость. Перепробовал множество военных профессий, попадал в фантастические переделки, о которых сохранил самые живые воспоминания. Три дня, проведенные вместе с демоверсией Battlefield 1942, в которой, смешно сказать, всего одна карта и нет многопользовательского режима, вспоминаются сейчас как одно большое ПРИКЛЮЧЕНИЕ. За три дня игра не вызвала у меня пресыщения. Закончив этот текст, я, скорее всего, продолжу свои эксперименты. Не опробован еще режим сложности HARD. Волнует идея использовать инженера-подрывника для массированной закладки мин в "узких" местах линии обороны Тобрука. Мысль о том, что до выхода полной версии игры остался месяц с небольшим, приводит меня в священный восторг. Что же происходит?

СЕКРЕТ BATTLEFIELD

Этот проект сравнивают с Medal of Honor и Operation Flashpoint. Очевидно, потому, что во всех этих играх мы можем управлять различной техникой. Да, можем, однако на этом всяческое сходство заканчивается.

Operation Flashpoint — игра сложная, значительно ближе к тактическим симуляторам. Великолепный Medal of Honor, как известно, держится исключительно на скриптах. Окруженный едва различимыми страховочными канатами, которые заблаговременно расположили дизайнеры уровней, игрок счастливо движется от одного аттракциона к другому. Вот пулемет на джипе, вот грузовик, вот танк. Все хорошо, пока ты остаешься в определенных игрой рамках.

В Battlefield 1942 рамок нет вовсе. По сути, в игре вообще нет одиночной кампании. Single представляет собой ровно то, что нам показали в демо-версии: сражение на одной из 16 карт в компании с "ботами". Управляемые ИИ персонажи, к слову, принципиально не используют никаких скриптов. То есть, если сегодня враг решил атаковать вас с воздуха, это вовсе не значит, что в ходе следующей попытки мы должны всю игру провести в расположении зенитной батареи. Ваши враги и ваши собратья по оружию могут вести себя глупо, неправильно, самоубийственно — но никогда одинаково.

Устроено все предельно просто. В начале игры мы выбираем себе снаряжение — разведчика, пехотинца, подрывника, инженера или медика. Именно снаряжение (kit), а не роль, потому что в ходе сражения его можно поменять, подобрав вещи павшего товарища. Независимо от выбранного рода деятельности мы имеем право управлять любой бронетехникой, в том числе и захваченной у противника, а также вести огонь из стационарных и бортовых пулеметов. В полной версии игры, страшно подумать, нас ждут истребители и бомбардировщики, корабли и подводные лодки, тяжелая артиллерия и даже катюша! Полный список доступных средств смертоубийства проще посмотреть на сайте www.battlefield1942.com. Разумеется, каждый сценарий будет четко определять набор техники. В том же Тобруке на авианосце делать нечего. Однако и в таком, ограниченном составе, количество тактических и стратегических решений превосходит все разумные пределы.

Да, и вот еще: после смерти игрок (и все остальные участники сражения) снова выбирают профессию, точку высадки и отправляются в бой. Длится все это до тех пор, пока одна из сторон не захватит все опорные пункты, отмеченные флагами, или не истратит все отпущенные на игру "билеты". Это еще одна оригинальная идея от Digital Illusions: оживление солдат или техники отнимает определенное количество "билетов". Таким образом, британцы, закопавшиеся в глубокой обороне, вовсе не обязаны переходить линию фронта и захватывать немецкую базу, чтобы выйти победителями. Достаточно держать территорию и отстреливать врага на расстоянии. Все вместе это и составляет режим сетевой игры Conquest, который, по всеобщему мнению, навсегда оставит CTF и Team DM в прошлом.

Говорят, демо-версия многопользовательского режима на подходе. Представить боязно, какие глубины откроются в Battlefield 1942, когда игроки начнут действовать согласованно, как одна команда. Величественное зрелище, достойное кисти художника-баталиста, не чета вашей пионерской "контре": шестьдесят четыре человека сражаются за Тобрук. Считай, по шесть в каждом доте. Очутиться на передовой, окинуть взором поле брани, получить пулю в голову и умереть счастливым. Большой праздник, друзья, не за горами. Радуемся.

Мнения об игре

"Я играл в Battlefield 1942 в течение двух первых часов своего пребывания на E3 Expo, и, несмотря на сотни других демо-версий, что случились потом, игра продолжала крепко держать меня. Я не могу дождаться релиза – это будет великий хит, поверьте!" – утверждает экзальтированный редактор **Game Nation (www.gamenation.com)**.

"Battlefield 1942 – это набор компромиссов. Однако иногда компромиссы приносят пользу: мы получили динамичный, увлекательный геймплей, разнообразное оружие, бесконечный диапазон тактических решений и приятную графику", – стиснув зубы, признаются хардкорщики с сайта **Combatsim.com**.

Слово истины от людей из **GameSpy (www.gamespy.com)**: "Десятки единиц техники, гигантские карты и командная игра, которую вы раньше не встречали нигде. После нескольких минут "привыкания" становится совершенно очевидно: играть в Battlefield 1942 чрезвычайно весело".

"В целом Battlefield 1942 удается создать фантастическое чувство "единения" с окружающей средой и объектами. Практически все на вашем пути, что может как-то управляться, – управляется на самом деле", – отмечают зубры с сайта **Games Domain (www.gamesdomain.com)**.



PRINCE OF QIN

www.princeofqin.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

От китайского информбюро: "Prince of Qin придется по душе тысячам поклонников Diablo 2 и Fallout 2". Game.EXE вынужден усомниться.

Особенности
РПГ с волнующим, почти достоверным с исторической точки зрения сюжетом.

ТЕРРАКОТОВЫЕ СНЫ

Жители Китайской Народной Республики любят историю своей страны. Здоровый эскапизм побуждает их на подвиги вроде "Императора и убийцы", фильма королевского обаяния и достоинств. Тема основания первой императорской династии, как это ни удивительно, подхвачена деятелями несколько иного толка, а именно разработчиком компьютерных игр из Пекина, фирмой Object Software. Видимо, государственная квота на научный туризм еще не исчерпана.

Разработчик	
Object Software	www.objectsw.com.cn
Издатель	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Дата релиза	Осень 2002 г.
Объем демо-версии	204 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, 500 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Юноша с экзотическим именем Трой Гудфеллоу (Troy Goodfellow), обитатель сайта Gamersclick (www.gamersclick.com), отмечает некоторые характерные черты Prince of Qin: "Изометрическая проекция игры вызывает чувство ностальгии по Baldur's Gate. Тот же чистоплотный, неживой музейный мирок... Как и в BG, наличествует партия. Но наперсники принца скучны и безлики, общаться не желают. Если игра хочет стать чем-то более серьезным, чем простенький Diablo-клон, ей придется налечь на интерактивность".

Александр ВЕРШИНИН

Затея чарующе легка. Использовать романтическую по нынешним меркам, но от того не менее реальную историческую подоплеку в качестве сюжета игры — лишь изменив "да" на "нет" в критическом узле. Вы даже не представляете себе, как просто породить альтернативную реальность, просто до гениального! Вот послушайте — история действительно занимательна — и ловите нечаянную игру слов.

ПРИНЦ НА КРОВИ

Время: третий век до нашей эры. Первая китайская императорская династия Qin продержалась у власти недолго, около сорока лет. За это время была построена значительная часть Великой стены, введен единый язык, письменность, меры веса и длины на территории всех завоеванных первым императором княжеств... Деяния довольно революционные, чтобы сами по себе побудить дешевых фантастов на изобретение сочинений класса "Приключения новозеландца Джо в Древней Чайне". Дальнейшие чудачества властителя еще более подозрительны: он заказывает роскошную гробницу и знаменитую ныне "Терракотовую армию": более шести тысяч глиняных изваяний воинов с оружием, конницей, колесницами — все в натуральную величину, в боевом порядке и готовы к наступлению. Богатая нива для страждущих вдохновения графоманов! То ли еще будет.

Первый император отходит в мир Желтых Источников внезапно, оставив после себя двоих сыновей. Согласно реальной истории, младшенький подсуетился и соорудил фальшивый указ богоподобного папы, приказывающий старшему сыну совершить ритуальное самоубийство — ибо позорник. Что и было сделано с даосской отрешенностью. На этом месте сценаристы Prince of Qin (POQ) сказали решительное "Нет!". Старший сын не умер, он отправился в изгнание, познал тонкости боевых искусств, рецитировал наизусть книгу древнего полководца, научился швыряться пылевыми вихрями почище кар-ваевских мачо из "Праха времен", умел поразить врага молнией конфуцианской антитезы ("Был полковник — стал покойник". Толковый словарь им. В. Даля, я люблю тебя) и всенепременно играл на флейте носом.

ВАН ЧУН И ЛИСИЦЫ

Старшего принца, злосчастного наследника трона, звали Фу Су, что его ничуть не смущало. Он был суровым полководцем, грозой северных варваров, но в народе любим за кротость характера и неизменную доброту. Рассказывает торговец шкурами на задворках провинциального городка: "Я пожаловался господину на досаждающих деревне волков. Принц обещал помочь и удалился в глушь прежде, чем я упомянул о численности стаи. Его высочеству, наверное, пришлось собственноручно задушить около двух сотен мерзких зверюг. Большая натура, наш господин. И детей любит очень".

Отец нашего принца, чья мудрость не знала границ, поделил владения на провинции и префектуры. Фу Су пошел дальше и организовал земли в так называемые "карты", состоявшие из множества более мелких "экранов" (самобытные термины, чья этимология уходит глубоко в недра китайской культуры). За свою полную приключений жизнь особа императорской крови посетила не меньше сотни уникальных карт, но нашим историкам доселе известны лишь три из них. Древний Китай был местом чудесных подвигов и волшебных земель: одни карты оказывались под завязку забиты волками, хоть вой, в других за каждым жалким кустом риса обнаруживалось боевое подразделение имперских солдат в полной экипировке, при магах, колдуньях, дворцовых копейщиках и

регалиях. Сохранились предания о том, как Фу Су и его верный маг в четыре руки вырезали оккупировавшую крохотное поселение армию с генералом, педсоветом и экзотическими танцовщицами: вельможная особа не один час орудовала бронзовым тесаком, лишь изредка останавливаясь для подкрепления рисовой лепешкой, изречения древнекитайской мудрости или совершения священного ритуала спасения игры.

Да, Фу Су был человеком увлеченным и творческим.

ПУ СОН ЛИНЬ И ДУХИ

Старинная китайская мудрость, авторство которой часто приписывают Конфуцию, гласит: "Если диджей объявил музыкальный нон-стоп, значит, на станции нет рекламы". Эта натуралистическая парадигма получила продолжение в высказывании мудреца Чжу Си (1130-1200 гг.), утверждавшего, что геймплей ни к черту и не тянет даже на Diablo, если ваши пейзане обнаружили функцию паузы по spacebar.

Специалисты часто соотносят культурное наследие Prince of Qin с прояпонской династией Throne of Darkness. Параллели действительно легко прослеживаются. Максимальное сходство достигается в отношении к предметам повседневного обихода: одежде, оружию. Как и японские варлорды, царственные отпрыски китайских династий в совершенстве владеют искусством кройки, ковки и шитья в полевых условиях. Современники описывают Фу Су как рукастого ремесленника, способного собрать волшебное кольцо из шкурки белого волка, щепки эбенового дерева, куска угля и собачьей кости — и всего за шестьдесят китайских целковых! Принц не был жадным.

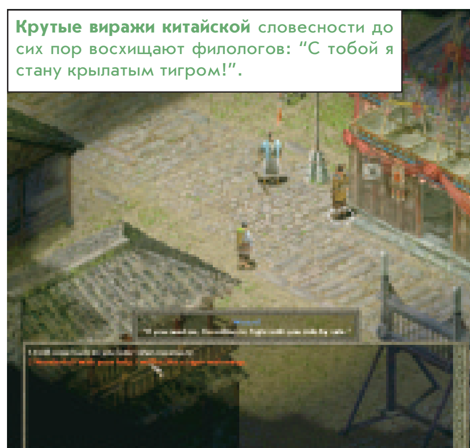
Напротив, мятежное вельможество прослыл меценатом и был не раз замечен в обществе монахов, волшебников и мудрецов, исповедующих истину пяти элементов. Блестящие воинские победы Фу Су не в последнюю очередь обязаны знанию простейших магических аксиом. Принц подразумевал взаимосвязи элементов и не гнушался при случае прижучить дерево металлом, а огонь водой. "То инь, то янь — это и есть Дао", — философски изрекал высокородный в сходной оказии.

НА САМОМ ЖЕ ДЕЛЕ

Младший сын первого императора оказался не только братоубийцей, но и неправомочным наследником, поскольку был зачат первым министром императора. Взяв в руки бразды правления, узурпатор в первоочередном порядке арестовал и казнил своего настоящего папашу. Узнав о приказе, приговоренный министр аплодировал: "Браво, мой мальчик! Чую родную кровь и плоть".

Через год после вышеописанных мелодраматических событий стараниями мятежных крестьян династия Qin прекратила свое существование...


Эти маленькие собачки с виду ничем не отличаются от своих собратьев двумя минутами раньше. Так почему они в десять раз злее кусаются?!


Крутые виражи китайской словесности до сих пор восхищают филологов: "С тобой я стану крылатым тигром!".


Древние китайцы были настолько бедны, что рисовали интерьеры комнат на полу и стенах: симпатично, но совершенно непригодно для использования.


Обведенные белым кружочком — наши. Все остальные подписаны на снос.

STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

www.strategyfirst.com/games

Авиасимулятор



ПРЕСС-БЕТА

С этого перекрестка можно попасть куда угодно. В самом худшем случае можно даже остаться на месте. Не дай бог, конечно.

Особенности

Редчайший представитель вымершего рода (не вижу противоречий) нехардкорных симуляторов. Прост, доступен, общителен, весел. Реактивные машины 60-х, пушки, ракеты, наземные баталии, динамика, угар, открытая всем ветрам архитектура. Все это теоретически, а пока, к сожалению, ничего нет.

КОСТЮМ-БОЛТУНЬЯ

Ашот АХВЕРДЯН

Они могли сделать всё, но у них ничего не получалось. Две тысячи второй уже перевалил за экватор и покатился вниз по накатанной, зеленое, красное, белое, а мы еще не видели ни одного авиасимулятора, на чьей спине заранее не была бы приклеена табличка “мегатрэш”, у которой оставляет надежду всяк сюда читавший.

С самого начала Strike Fighters: Project 1 (SF:P1) был темной лошадкой. На первый взгляд грядущий проект имел множество пугающих трэш-черт, но широкая спина господина создателя заставляла верить в чудо. Достоверно известно, что чудеса случаются, хотя и не часто.

ПОД СТЕКЛОМ

Однажды, в далекой-далекой галактике, существовал поджанр авиасимуляторов под названием survey sims. Игры эти занимали промежуточное положение между симуляторами “хардкорными” и “аркадными”. Не являясь просто экшеном на самолетиках, но одновременно и не зацикливаясь на максимально детальном изображении одной отдельно взятой машины, survey sims давали полетать на десятке-другом машин, посидеть и в бомбардировщике, и в истребителе... и пользовались заслуженной любовью публики. Jane’s ATF, U.S. Navy Fighters, European Air War... Создатель последнего, г-н Кавахито, и пытается на наших глазах в одиночку вдохнуть жизнь в увядший поджанр.

Я ждал. Попиксельный осмотр скриншотов, чтение в режиме “между строк” сообщений на форумах, аналитика и прогнозирование. В любой момент времени у меня было свое мнение относительно будущего этого проекта. Теперь же, посмотрев на промежуточный результат, я не знаю, что сказать.

DAZED AND CONFUSED

На то, чтобы распознать авиасимуляторный трэш, уходит несколько секунд. Я для себя проверяю это так: в воздухе немного отклоняю джойстик и смотрю (а скорее ощущаю), как поведет себя машина. Обычно этого достаточно для того, чтобы стало четко ясно, с продуктом какого уровня имеешь дело. В случае с SF:P1 сразу стало ясно: это не трэш. Камень с плеч, ведь опасность все-таки имела место быть... А дальше так глубоко падаешь в пучину полной неопределенности, что дух захватывает.

Заметить, что игра не совсем готова, — больше, чем промолчать. Игра не готова настолько, что совершенно неясно, что же она будет из себя представлять в итоге. Вернемся к летной модели — так как физика, по ощущениям, ожидается совершенно недетская. Однако до моделирования срыва потока дело, похоже, пока просто не дошло. На данный момент штопора нет. Потому что и сваливания на сегодня нет. Машина, поднятая вертикально вверх, послушно забирается в небеса вплоть до полной потери импульса. При первой попытке вертикального взлета я довел скорость до шести узлов (скорость бегущего человека), удерживая самолет строго вертикально. Управляемость — идеальная. Но у меня нет никаких оснований полагать, что то же самое будет и в релизе (запомните эту фразу).

Вот, встретившись в воздухе с противником, вступаешь в любимую чехарду с пушками. Участники увлеченно палят друг в друга, пытаясь сесть противнику на хвост, — простое старомодное веселье. МиГонаселение активно (хотя пока и весьма шаблонно) сопротивляется, проявляет норов, ведет себя весьма приятно. Виртуальный авиатир доставляет массу удовольствия, пока внезапно не осознаешь, что для нас противник опасен примерно в той же степени, что и мишени в тире настоящем. При всем интенсивном маневрировании он не умеет нанести решающий удар: сбрасываешь газ на минимум, летишь по прямой и с внешней камеры наблюдаешь, как звено МиГов, сев нам на хвост, безуспешно палит по нашей машине, и это при том, что переключатель ИИ противника замер на отметке “Hard”. Карусель резко теряет весь интерес... Но ведь это только пресс-демо, и у меня нет никаких оснований полагать-2.

Обещанной динамической кампании на данный момент нет. Точнее,

Разработчик	
Third Wire	www.thirdwire.com
Издатель	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Дата релиза	Октябрь 2002 г.

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II (рек. Pentium III 650), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 8.1-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт ОЗУ), 500 Мбайт на жестком диске, джойстик, РУД, педали (рек.).

есть, но такая, что будет очень небольшим преувеличением сказать, что ее нет. Зато уже реализованы очень приятные радары. Как и обещали, управление ими предельно простое: одной кнопкой выбираем общий режим работы, другой — дальность действия, третьей перебираем цели. Никаких наворотов. При этом радар — зверь донельзя капризный, не чета современным, вцепляющимся в цель мертвой хваткой. Проявляемый им характер очень оживляет процесс боевого пилотирования. И второй сапог из этой своенравной пары — имеющиеся ракеты. Не секрет, что в моделируемые 60-е ракеты тоже не отличались звериной эффективностью, а потому попадание ими куда надо — столь же нечастый, а потому приятный бонус, как и critical hit в РПГ, простите уж за сравнение. Выпустить четыре ракеты и не поразить ни одной цели — совершенно в порядке вещей. Вдохновляет. Хочется бороться и побеждать.

Жаль, что пока не с кем.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Некрасиво. Я не могу другим словом описать графическую оболочку SF:P1. Технологически, кажется, все как надо, но вот только те текстуры, которыми обтянут местный мир, моментально вгоняют в уныние. Конечно, модели самолетов сделаны донельзя приятно и вызывают только положительные эмоции, но, играя от, что называется, "первого лица", эти модели-то на глаза как раз и не попадаются. И если называть вещи своими именами, то из кабины графика выглядит просто устаревшей. И на этот раз нет никаких оснований считать, что в релизе будет иначе. Хорошо хоть, что основанная на скриншотах теория, гласившая, что земля — плоская, не подтвердилась, и рельеф в игре есть.

Подумать только…

ЛИЦА НЕ УВИДАТЬ

Делать какие-то выводы рано. Многое из того, что было твердо обещано в релизе, в демо не фигурирует вообще. Зато количество всевозможных ошибочек, ошибок и настоящих катастроф совершенно запредельное, а потому упоминания о них нет вовсе — еще не релиз, значит — можно.

Скорость работы игры — черепашья. Совместимость с железом — почти нулевая (было непросто найти компьютер, на котором игра хоть как-то заработала). А многие аспекты игры были словно только-только вмонтированы в игровое тело, а потому вели себя совершенно непотребно. (Скажем, небольшое отклонение педалей приводит к полномасштабной бочке. Вау.)

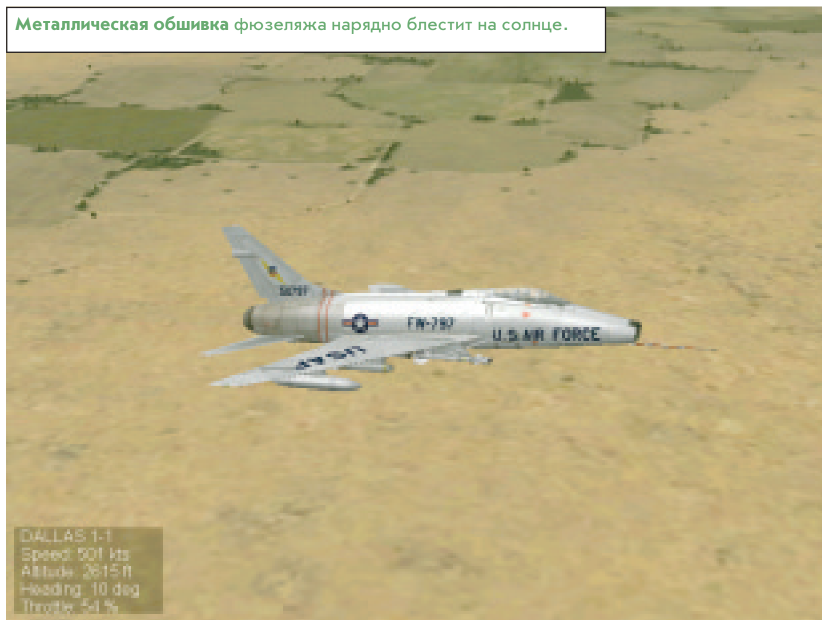
Получиться может что угодно: настоящий хит с водопадами адреналина, ретро-реактивный MSFS с миллионом самолетов (а работа над пользовательскими аддонами вовсю кипит уже сейчас), провальный симулятор с бешеным, но нереализованным потенциалом (типа "Битвы за Британию").

Мне кажется, что нет оснований не предаваться оптимистическим мечтаниям. Одно пугает: разработчики уверенно говорят о релизе… уже в октябре. Оценивая степень готовности пресс-демо, очень хочется спросить: как, уже в ЭТОМ октябре?!

Да не может такого быть.



Виртуальный кокпит вполне на уровне.



Металлическая обшивка фюзеляжа нарядно блестит на солнце.



Текстуры земли приятных эмоций не вызывают. Наверное, можно было уделить этому чуть больше внимания?

УТОМЛЕННЫЕ ЖАНРОМ

Микропьеса из жизни

Действующие лица:
Маша А., Скар, М-ский, ПэЖэ, Ом, ОМХ, Фраг, Ашот.

ПэЖэ. В свободное от "Морровинда" время я играю в "Морровинд"... только в "Морровинд"... ничего кроме "Морровинда"...

Фраг. Полнейшее отсутствие законченных игропродуктов с первого по последнее число июля включительно (о котором не буду, ибо аксиома) приоткрывает перед уставшим от жанра человеком некоторые любопытные возможности... Скажем, Freedom Force. Никогда бы не подумал... Но ведь МОЁ! Или Neverwinter Nights (вы вообще в курсе, что в природе существуют уже 500 игровых модулей, and still growing? На любой вкус, цвет и размер, а главное — бесплатно. NWN в компании с модулем Pool of Radiance (http://members.optusnet.com.au/chrisfowler), повторяющем сюжет одноименной игры, вышедшей в свет аж в 1989 г., — это нечто!). Или Morrowind. Впечатляет. Нравится.

М-ский. А я вот, брат, в три вечера, с выпученными от изумления глазами, вдруг прошел... Syberia. Нет слов, одни только звуки: ошарашен, очарован, влюблен. И самое страшное в сложившейся ситуации — абсолютная невозможность продолжить столь великолепное, увлекательное приключение. Милая Маша, скорблю вместе с вами!

Маша А. Милый М-ский, коль скоро вы увлеклись квестами, могу посоветовать вам одну безделицу, способную продлить очарованье: Missing on Lost Island. Мини-квест старой закалки, невероятно дружественный, симпатичный и приятный в общении. Просто домашнее животное какое-то, а не игра.

М-ский. Кошка?

Маша А. Я об этом еще не думала... Может, и... Кстати, о кошках. Кажется, Монтень говорил: "Когда я играю со своей кошкой, кто знает, не считает ли она меня игрушкой больше, чем я ее?.."

ОМХ. А мне высокое руководство от безысходности безрыбья доверило подготовку рецензии на симулятор картинга имени Михаила Иваныча Шумахера...

Скар. Родные, вы ничего не понимаете в сложившейся политической ситуации! Релиз месяца, несомненно, — Defender of the Crown, Digitally Remastered. Ничего более увлекательного не выходило... дайте полистать справочники... с 1986 года. Ни домино в "Культе", ни микадо в полевых условиях, ни даже вытащенный из небытия ретроградом и мракодемоном М-ским Rampart не в силах побороть DOTC. Клянусь своей треуголкой!

Ом. В этой связи, Алехандро, можно я буду звать тебя "Лорд Скар, Дигитально Восстановленный Сюзерен"?

ОМХ. ...счастливый донельзя, я сначала купил всю литературу по пилотированию картов, какую только нашел в Москве и пригородах, затем намотал сорок километров в "10 дюймах", после чего, разумеется...

Скар. Андрюша... Кто бы говорил... Родные! Чтоб вы знали, отчего у человека такая желчь! Давеча получаю от него телеграмму следующего содержания: силу ряда причин запертый безвылазно зачумленной blight storms москве зпт искал эскапистского утешения morrowind тчк нашел его пьяном чувстве собственной непобедимости тчк battlemage 30 уровня зпт меч umbra левой руке зпт самодельное заклинание fuck up your anatomy 100 единиц контрастного повреждения плюс паралич плюс смеха эффект silence зпт жаль зпт нельзя добавить эффект наложить штаны тчк правой зпт armor rating 200...

Ом. ...и все это на фоне страшной, но гениальной работы детройтского злого мага техногенного минимализма Джеффа Миллза "Metropolis". Не слушайте это, пожалуйста, никогда. И Скара тоже не слушайте — телеграмма ушла по ошибке. Посему как я есть состою в любимой стратегической партии, которой никогда не изменю.

ОМХ. ...прошел игру до конца. Приступив к сочинению текста, я обнаружил, что он уже написан... кем-то другим. То ли Машей А., то ли Мишей С. Ну и ладно, ведь главное в нашем деле — подготовка.

Ашот. Господа, о чем вы? Лучшая игра (и одновременно, простите за термин, игрушка) — роскошнейший авианабор Thrustmaster HOTAS Cougar, вдруг предоставленный дорогой редакцией вовремя попавшемуся под руку мне. Для тестирования. В "Игровом железе". Понимаете, как влияет на людей погода и отсутствие релизов? Между тем Денис Гусаков, уже успевший познакомиться с этим симуляторным "Кадиллаком", при расставании с ним с трудом сдерживал слезы...

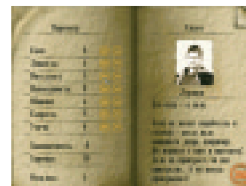
Фраг. К сожалению, времени всерьез вкусить все эти замечательные достижения игровой мысли совсем нет: многопользовательская Global Operations сломала распорядок дня, график сдачи материалов, самою жизнь. Когда распробуешь здешний мультиплейер — спасенья нет. Единственная игра, достойная имени Джона Ву. Гонконгского Ву. Гениальные карты, лучшие в мире пироэффекты, супероружие (особенно хорош монументальный довесок под винтовку а-ля Зорг из "Пятого элемента")... Стоп, у нас, кажется, уже была рецензия?

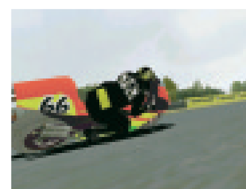
ПэЖэ. ...а когда он все же надоедает — читаю подобранные в Морровинде книги, наблюдаю за игрой товарищей по несчастью, утонувших в Морровинде, пишу программы для алхимии в Морровинде и читаю форумы о "Морровинде"...

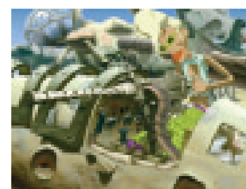












OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

www.bistudio.com/resistance

Тактический шутер



РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	3,9
Сюжет	4,5
Музыка	4,4
Звук	3,9
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Яркий аддон к выцветшей игре. Лучший сюжет в тактическом шутере, лучшая тактика в шутере, вот разве что сам шутер подкачал…

В последней военной игре Марека Спанеля (Marek Spanel), с непотребными шутками и прибаутками опрошенного на минувшей E3 Андреем Омом (Andrey "Darth Ohm" Ohm) и Александром Вершининым (Alexander "Scar" Vershinin), которых я когда-нибудь убью, сильные и слабые стороны Bohemia Interactive проявились даже резче, чем в исконной Operation Flashpoint (OF).

ЛИЦО СО ШРАМОМ

Фраг СИБИРСКИЙ

Все, что заставляло нас сходить с ума по OF (а потом и Red Hammer), — учетверено. Те же вещи, за которые мы OF терпеть не могли… ну, их эволюция тоже не стояла на месте. Движок (1.75) Operation Flashpoint: Resistance предстает тем же пестрым (но с сильным преобладанием зеленого) недоразумением, что и год назад. С одной стороны, по сравнению с ним какой-нибудь там LichTech (поверить не могу, что на второй версии LT построили Global Ops. Труд гениев!) покажется вершиной детализации, качества текстур и работы с освещением. С другой — на острове Ногова к традиционным лесам и полям добавились зоны индустриальной застройки, придающие тактическому шутеру радикально новые вид и направление, да и вообще расстояния серьезно возросли (это по сравнению с OF, где, смею напомнить, без режима ускорения времени от одного населенного пункта к другому удавалось перемещаться разве что на вертолете), и на пути хватает мостов, разъездов, бензоколонок, цветущих пригородов и тому подобных приятных отметин цивилизации, индивидуализирующих каждый промотанный мимо бокового окна грузовика со взрывчаткой километр. Честное слово, по медитативному воздействию Resistance вполне может поспорить с последним симулятором поезда: как бы ни был лихо закручен сюжет, плывущая за окном идиллия (для контраста с кровавыми событиями вторжения построенные Bohemia словацкие городки просто до неприличия светлы и пасторальны) настраивает больше на миролюбивый лад и душеспасительные размышления.

Вдобавок Resistance предлагает нам далекие от военного быта и потому такие новые для OF виды развлечений, как утренняя поездка через весь остров на мотоцикле без коляски; катание в автобусе; полный рабочий день в городском офисе — подчеркнуто мирную оболочку для главгероя Виктора Трошки, человека с темным прошлым и резковатой внешностью. У него брутальный затылок Брюса Виллиса, шрам на скуле и несколько войн за плечами (что приятно сближает Трошку со среднестатистическим игроком, преданным поклонником творчества Bohemia Interactive, — сколь бы мирно игропользователи ни вели себя перед советскими оккупантами, каждый подсознательно только и ждет повода взяться за припрятанную в подвале охотничью двустволку). Это мрачный, тяжелый в общении человек. Несмотря на традиционно для Bohemia беспомощные, смехотворные монологи и диалоги, подмоченная драматичность искупается простым наплывом камеры на его пронзительные голубые глаза, в которых медленно закипает ярость.

СПИСОК ТРОШКИ

Сюжет Resistance очень медленно набирает обороты, но не беспокойтесь — через пару часов он вырастет в самую нелинейную, тяжелую и захватывающую историю, когда-либо поведанную вам Спанелем и Ко. Среди других непривычных развлечений — методичный, почти квестовый труд стукача-провокатора, транслирующего местонахождение лагеря повстанцев командованию оккупантов и из кустов наблюдающего, как его любимых соплеменников перерабатывают в фарш подоспевшие советские танки. Прихотливые изгибы судьбы вполне способны привести Трошку к сотрудничеству с генералом Губой, сделать его двойным или даже тройным агентом, дать простор для реализации с таким блеском продемонстрированного в Red Hammer тоталитарного юмора Bohemia Interactive. Наряду со "взять АК-74" и "положить АК-74" в рабочем меню Operation Flashpoint возникает вызывающая совершенно неудержимый восторг у публики опция "выдать раненого партизана"…

Но не слишком увлекайтесь маленькими радостями предательства. Одна из линий темной стороны Resistance приводит к неминуемой гибели — и это будет вовсе не героическая кончина в духе "я умираю, чтобы Сопротивление жило дальше", нет, это будет банальное свидание со стрелковой командой у неуютной стенки. Никогда не думали, что жертвой черного юмора авторов можете пасть и вы сами, правда?

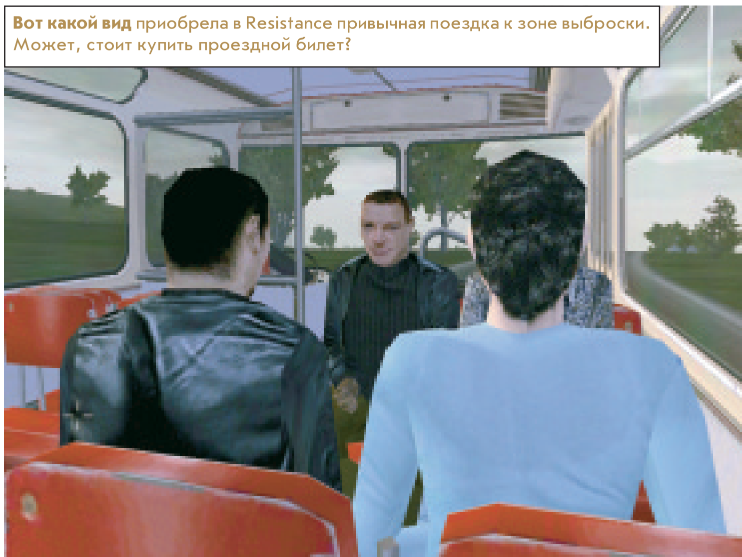
Разработчик	
Bohemia Interactive	www.bistudio.com
Издатель	
Codemasters	www.codemasters.com
Издатель в России	
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования

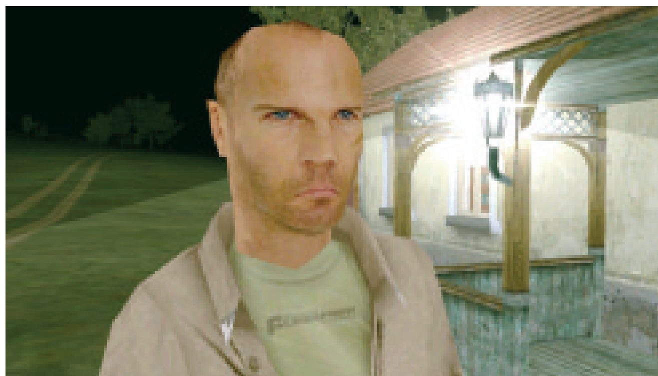
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 300 Мбайт на жестком диске (плюс инсталляция Operation Flashpoint).

Дополнительная информация

Для запуска игры необходима Operation Flashpoint: Cold War Crisis версии 1.45.



Вот какой вид приобрела в Resistance привычная поездка к зоне выброски. Может, стоит купить проездной билет?



Виктор Трошка в раздумьях о судьбах родины.



Вот так заканчиваются даже самые блестящие провокаторские карьеры.

Приходится управляться с самыми необычными гражданскими средствами передвижения. А водитель из Operation Flashpoint не брал в руки ничего легче баранки трактора!





Пришло время поохотиться на советских захватчиков. Между прочим, в Resistance внезапно появились пистолеты.



Я уже успел позабыть, что Operation Flashpoint существует ради таких вот моментов...

Иллюстрирующие развитие событий фрагменты выполнены в Resistance совсем уж в кинематографическом стиле: врезки липовой кинохроники, демонстрация временного скачка через крупный план часов на городской ратуше, показ перемещений партизан посредством наплыва на тот или иной участок карты. Это, конечно, здорово — до тех пор, пока разработчики не забывают, что в руках у них все-таки не кинокамера, а устаревший и неуклюжий движок! Содержание особо насыщенных роликов остается совершенно неясным: бегут крохотные человечки в советской униформе, их убивают человечки в такой же униформе, но говорящие на другом языке, куда-то едут миниатюрные танки, мелькают неподвижные лица, символизирующие охваченную паникой толпу, и тому подобные провалы в сценарии. Наконец, озвучание русских персонажей (даром что Resistance по-прежнему предоставляет уникальную для КИ возможность услышать простую и естественно звучащую родную речь) скатилось в пошлый фарс — такого наигранного акцента, как здесь, вы не услышите даже от Харрисона Форда в фильме "К-19". В целом, Трошка действует на крайне противоречивом морально-этическом фоне, что убивает весь немалый гражданский пафос Resistance (вы помните, какими именно событиями с участием советских войск вдохновлялись затаившие злобу девелоперы, да?). Но по сравнению с патриотической лентой о похождениях Армстронга перед нами все равно шедевр драматургии.



Раздумья о судьбах родины окончены. Прирожденный убийца снова в деле.

СТАРОЕ РУЖЬЕ

Но пора бы Трошке уже взять в руки оружие. В боевую часть OF внесены довольно серьезные изменения — и они не только на совести версии 1.75. Обновленный движок гарантирует повышенную смертность (ранить теперь куда труднее, нежели убить) в рядах соратников и непривычно летальное поведение подвергшегося грандиозной накачке ИИ. И раньше в поле Operation Flashpoint один никогда не был воином; теперь же этот один до такой степени не воин, что становится просто не по себе. Когда Трошка в гражданском и с дробовиком выходит на четверых автоматчиков, напряжение — как в настоящем вестерне (что подчеркивают мексиканско-родригесовские композиции группы Seventh, звучащие на протяжении всех ключевых моментов кампании). Все уловки, фокусы и грязные трюки, принесенные с прежних войн, не гарантируют победы. Собственно, в Resistance ее вообще мало что может гарантировать. Теперь мы начинаем с того, чем свою первую кампанию заканчивали, — с командования взводом, минирования дорог, ковбойских операций, где действовать зачастую приходится автономно, по собственному усмотрению, и где вооруженный гранатометом напарник становится куда более верным средством уничтожения бронетехники, чем сам этот гранатомет непосредственно в наших руках. (Когда втыкаешь в землю первый заряд на маршруте приближающегося вражеского конвоя, все мысли исчезают, кроме одной; это такое знакомое, спокойное и расчетливое действие хладнокровного убийцы, что думаешь только о том, "как здорово вернуться!". А когда подрываешь три заряда разом, поднимая на воздух пару советских танков и броневик, понимаешь, чего тебе не хватало все это время.)

Все то, что во время службы в войсках НАТО доставалось нам по умолчанию, ныне добывается в тяжелом бою: атака на конвой завершается поспешным мародерством, сдиранием с трупов и выгребанием из грузовиков такого количества амуниции, которое только наши люди способны унести перед лицом мчащихся к месту преступления подкреплений. Другого оружия, боеприпасов, людей взять неоткуда. Мы воюем с ограниченными ресурсами, ведем счет каждому патрону, и это что-то новенькое в мире OF. Подручными средствами Bohemia удалось соорудить почти что Jagged Alliance! С другой стороны — задания и их структура (все фирменные "неожиданные" повороты мы давно уже выучили наизусть) остались прежними. При таком интересном нестандартном сюжете бесконечные типовые миссии (а вот какие задания были в Red Hammer!) непростительны. Жаль, но и военную часть Resistance не пощадила проклятая амбивалентность. Хотя когда еще мы могли сказать об игре Bohemia, что в ней есть не только военная, но и какая-то другая часть?

Конечно, Operation Flashpoint выродилась, давным-давно исчерпала себя, но в попытках реанимировать ее разработчики пускаются на удивительнейшие ухищрения. С такой смекалкой им новую часть Hitman надо делать, а не сидеть на тактических шутерах, где даже нелинейный шпионский сюжет (мечта любого другого жанра и поджанра!) не есть главное. Мне, скажем, обидно, что Resistance — хороший, может быть, даже очень хороший аддон, которому не дано получить "Наш выбор" по самой природе своей, по определению. То, что Bohemia отточила до совершенства выпуск продолжений к собственной мертвой игре, — по меньшей мере смешно. Но что ждет нас в "абсолютно другом" Independence Lost?..





CRAZY TAXI
www.crazytaxi.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	5
Музыка	4
Звук	4,6
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,7

Несколько потускневший от времени, но все еще твердокаменный "Наш выбор!". Великая аркада с великой консоли. Хотите – пинайте меня, хотите – бейте бейсбольными битами, хотите – кромсайте бензопилой, игра все равно по-прежнему прекрасна.

Монструозная Sega с ее лабиринтоподобной системой внутренних подразделений (к которым относится и интересующая нас веселая контора Hitmaker) ответственна за величайшую серию преступлений на человеческой памяти. Сначала она небрежно выбрасывает на рынок магическую консоль Dreamcast (DC). Затем без всякого труда, заставляя конкурентов бессильно скрежетать зубами, населяет DC-вселенную ярчайшими файтингами, аркадами, шутерами с прикрепленными проводом пистолетами — настоящими супергероями в тускловатом консольном мире.

НАБЕКРЕНЬ ТАКСИ



Фраг СИБИРСКИЙ

А потом прекращает выпуск Dreamcast и игр к ней. Японская мегакорпорация, основанная американцем. Создатель оригинальнейших игровых приборов, что сначала намного опережали свое время, а потом благополучно отставали от него. Автор расходившихся миллионными тиражами и обожаемых критикой суперхитов, постоянно терпевший грандиозные финансовые катастрофы. Это все — Sega, королева аркадных залов и жертва стальной поступи прогресса, компания, гениальная до степени легкой инфантильности. На алтарь ее последней консоли легло столько дышащих величием игр — игр, способных изменить твою жизнь, — что любой ее владелец (они были не к месту и не ко времени. Естественно, все они приобрели Dreamcast) обречен до конца дней своих вести охоту за расползшимися по всевозможным платформам сиквелами Virtua Fighter, Sonic Adventure, House of the Dead, Shenmue или легендарной Crazy Taxi.

На сегодня у Crazy Taxi (CT) вышло два продолжения (оба — в меру бездарные): аркада портирована на Xbox и PlayStation 2. Не прошло и полутора лет, как лучшее творение Hitmaker добралось до ПК. CT добилась феноменальной популярности еще на игровых автоматах в Японии (это именно о ней история о прибывших на место происшествия ремонтниках, которые обнаружили, что автомат-то вполне исправен — просто идущий к его хранилищу канал до отказа забит монетами!), а это о чем-то говорит, ибо здесь, в Японии, под аркады выпускают дензнаки специального номинала; но всемирную известность получила, конечно же, на Dreamcast. Так что же она такое?

Это игра уникального дизайна, скорости, простоты и практически бесконечной интересности. Аркада, столь гениально синхронизированная со своим музыкальным сопровождением, что трудно сказать, The Offspring ли является правильным дополнением к безумной CT или же CT — успешным аддоном к оглушительному поп-панку The Offspring. Это Crazy Taxi.

ПОСЛЕ ОПЕРАЦИИ

Удачный перевод игры с Dreamcast требовал всего лишь идентичности — потому как в рамках скромных системных параметров и телевизионного разрешения предтечи из Hitmaker сделали все безупречно, по высшему разряду, на века. И наблюдать прилежную конверсию, произведенную отличниками из Strangelite без всяких бонусов или ретуширования, все же очень приятно, какой бы потертой и запыленной ни казалась на наших мониторах некогда великолепная картинка Crazy Taxi. Да, высокие разрешения убивают хрупкий мирок аркады почище мощного рентгеновского излучения. Да, максимальная дальность прорисовки только подчеркивает нищету деталей и убожество текстур. Да, CT со сверхсветовой скоростью летает на ПК весьма средней конфигурации, а нынче это тоже недостаток и вообще признак дурного вкуса. Но Сан-Франциско был и остается самым кинематографичным городом на планете, населенным пунктом, словно бы созданным для съемок автомобильных погонь. В CT представлена стилизованная, японская версия его горок, трамваев, заливов и ломбардов с полосатыми навесами — полуабстрактный городской ландшафт, с немыслимой скоростью летящий мимо нашего золоченого кабриолета. Под колеса подворачивается какой-то трамплин, что-то с грохотом разлетается под ударом бампера, с жалобным трезвоном катится телефонная будка, машина скачет по тротуарам, газонам, гаражам, стадионам, автострадам и кры-

Разработчик
Strangelite — www.strangelite.com

Издатель
Empire Interactive — www.empireinteractive.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 160 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

"Это своего рода наркотик. В первый раз вы вкусили его дома у друга, бесплатно. Затем пошли и купили собственное оборудование. А на следующий день уже пропускаете работу, чтобы попробовать "еще один разочек". И вот, внезапно, вы уволены за прогулы, вы продали все, что могли, чтобы поддерживать свою привычку, живете в грязи, потому что мысли о повседневной гигиене и здоровье не проходят сквозь пелену вашей страсти. Вы запускаете игру на несколько минут, а проводите за ней 17 часов, пытаясь получить секретную Crazy License. Crazy Taxi напомнила мне не только о том, почему я люблю игры, но и о том, почему я верю, что Sega вобрала в свои ряды самых одаренных дизайнеров и разработчиков в истории индустрии". Пожалуй, это лучшие строки, когда-либо писанные о CT. Классическая рецензия Брэндона Джастиса (Brandon Justice), сайт **IGN (www.ign.com)**, все еще в силе.

шам, сдержанно повизгивают и брызжут в стороны очевидцы.

Пестрая лента восторга. Эй, этой игре больше полутора лет, господа! Она портирована с давно умершей консоли! Почему же она смотрится в тысячу раз ярче и динамичнее, нежели, скажем, хваленый GTA3? Откуда взялась эта внезапная игра солнца на канареечном крыле? Эта камера, что заглядывает внутрь автомобиля и упивается гавайской рубашкой водителя? Да дело, знаете ли, в том, что настоящее искусство (будь оно даже дизайнерским) — вечно.

Не приехали, правда, Декстер Холланд (Bryan "Dexter" Holland) и Offspring. Пока аркада ползла в нашу сторону, успел истечь срок лицензии Sega на продукты творчества данного ВИА, и за кадром теперь полыхает панк-рок от скромного коллектива с незапоминающимся названием. Нет, их вопли плюс громыхание более-менее удачно накладываются на безумную картинку Crazy Taxi, но уху ветерана страшно не хватает некоторой "монофоничности" оригинального зачина и клича безудержного восторга властелина мира в самом начале поездки. Зато с лицензиями на голоса актеров все в полном порядке, и CT по-прежнему может похвастаться абсолютно зажигательным речевым потоком, в котором каждый пассажир — ярко выраженная индивидуальность со своим кругом проблем и уникальными взглядами на правила дорожного движения, а выкрикивающий меркантильные лозунги джентльмен из открывающего меню так и вовсе чистый напалм. Одного его призыва к оружию достаточно, чтобы слабеющие, почти уже не разгибающиеся пальцы в очередной раз нашарили геймпад...



СОЗДАЮЩИЙ МЕЧТУ

Оперировать одним из четырех разнокалиберных драндулетов (к каждому прилагается тщательно проработанный маркетологами архетипический таксист) при помощи клавиатуры (даром что задействованы рекордные четыре клавиши) просто смешно. Знаете, на консоли к нервным центрам CT было подключено такое замысловатое устройство, похожее на корабль Хана Соло, но с окошечком для карты памяти, четырьмя разноцветными кнопочками, органами цифрового и аналогового управления, да еще и двумя здоровенными (и хитроумно скрытыми) клыками шифтов, словно бы пришедшее к нам из бредового сна или со съемочной площадки фантастического фильма. Борьба со стоматологическими курками являлась важной и неотъемлемой частью Crazy Taxi. Так что не стесняйтесь, смело крепите к своему ПК самый экзотический из имеющихся в доме манипуляторов. Удовольствие только возрастет.

Что же касается принципов игры... Ну, вы, наверное, уже их вычислили — если не по дошедшим до вас отголоскам ее громкой славы, то просто прочитав по складам название. Это — такси. Оно возит пассажиров. Пассажиры вечно опаздывают. Всё. Эх, как же я завидую всем, кому еще только предстоит ознакомиться с минами замедленного действия, заложенными Hitmaker в сей примитивный процесс, блистательной планировкой аркадной (чуть получше) и оригинальной (чуть похуже) карт, удивительным игровым балансом, достигнутым через правильную расстановку потенциальных клиентов на городских улицах и крышах (эй, это же все-таки буйнопомешанное такси!). Испытать на себе наркотическую притягательность таблицы рекордов и выучить все двадцать пять лихих водительских трюков, которые помогут выиграть драгоценные доли секунды, — это притом, что на первый взгляд автомобили в принципе лишены какой бы то ни было физической модели! Сделать миллион других вещей — и обнаружить, что Crazy Taxi мистическим образом не становится однообразной, не надоедает, что за ее старомодностью и кажущейся простотой скрыта каторжная работа команды талантливейших профессионалов, знающих свое сегодняшнее дело от и до, но живущих далеким завтрашним днем.





Пассажира в Crazy Taxi должно обрабатывать ювелирно: не следует ставить машину так, чтобы ему пришлось бежать, транжиря драгоценные секунды, но и наезжать бампером на ноги очередной старушке тоже не рекомендуется.



В реальности Sega ничего не стоит подцепить священника, страсть как опаздывающего в "Пицца-хат".



Разминулся на волосок с восемнадцатиколесным грузовиком — заработал доллар. Выгодное дельце.



Почти нормальная езда.



Дизайн автомобилей бесконечно гениален. Просто солнце на колесах. Вроде бы ничего особенного — и в то же время линии совершенны. Поверить не могу, что в Crazy Taxi 2 на их место пришли уродливые коробки!



Недовольные пассажиры могут, кстати, и по дверце врезать.

"ДРУГАЯ ВОЙНА" (ANOTHER WAR)

www.anotherwar.com

Польская РПГ



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	3
Управление	1,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ

3

Из "Другой войны" мог бы получиться приятный юмористический квест. А вместо этого мы, как ни печально звучат подобные откровения, имеем весьма и весьма посредственную РПГ.

"Другая война" являет собой столь винегретную смесь из интересных и откровенно провальных моментов, что несчастный автор этих строк провел не один мучительный вечер в поисках правды: ку или не ку? Продираясь сквозь тернии интерфейса и искусственного идиота к звездам геймплея (см. ниже), ваш покорный неоднократно задавался вопросом: давить или ну-его-само-помрет?

ПИТКИН В ТЫЛУ ВРАГА

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Даже утешающее "Наверное, это ТАКАЯ игра. Чего ждать от авторов Mortyr?", полученное от ББ с вечерними газетами, не помогло сделать решительный шаг. Любовь и ненависть сменяли друг друга с завидным постоянством в течение четырех дней. Наконец, на пятые сутки я сказал себе: "Хватит разврата!" — и застрелил подопытного.

А ведь у "Другой войны" (далее "ДВ") был, есть, мог бы быть неплохой потенциал. Живописные неповторимые локации, любовно прорисованные и хорошо выглядящие даже в морально устаревшем 800x600. Колоритные персонажи. Система развития, изображающая из себя орденоносный счастьенесущий S.P.E.C.I.A.L. Нестандартное окружение: Вторая мировая, никакого фэнтези и драконов. Таинственный сюжет, сулящий незабываемые приключения в блокадном Ленинграде. Юмор различной степени тяжести — просто огромное количество юмора: в описаниях предметов, в диалогах, в скриптовых сценках.

И все это размашисто перечеркнуто недееспособным ИИ.

Или для начала о хорошем? Извольте. Небольшой, умещающийся всего в полусотне локаций, мирок "ДВ" необычайно колоритен, несерьезен и, в глазах вашего корреспондента, является пародией на РПГ. Исследовать такой мир весело и легко. В какой еще игре вам доведется посетить лагерь югославских партизан и узнать, что за голову маленького нацистского капрала бойцу сопротивления полагается четверть литра, а за подрыв дамбы — ящик местного сливового самогона? В какой еще игре вам составит компанию вечно пьяный немец-дезертир, который, несмотря на повышенное содержание алкоголя в крови, неплохо стреляет и ведет дневник столь уморительного содержания, что читать его одно лишь удовольствие? Где еще из поверженных противников в качестве loot'а вываливается сырой картофель, сыр-с-плесенью, хлебные корки (я только что не рыдал, скармливая их своему ручному немцу-секретарю), пузатые бутылки со спиртным, бинты и даже шприцы? В таком свете наши арийцы больше смахивают на привокзальных бомжей, втихую промышляющих выворачиванием наизнанку мусорных контейнеров. Еще один плевок в глаза интервентам.

Кажется, в этой игре все является насмешкой над жанром. В любой мирной локации присутствует около полусотни активных объектов, единственное назначение которых — попасться на глаза главгерою и стать очередным поводом для шуток, а отдельные задания по своей сумасбродности и комичности вполне могут соперничать с лучшими экземплярами незабвенного и непревзойденного Space Quest. Налицо некоторая нелинейность, напрямую зависящая от параметров персонажа: решений у каждой загадки может быть несколько, как в еще более незабвенном Quest for Glory. Узнав, что в церкви есть секретный лаз в подвал, вы сами выбираете, как туда проникнуть. Ваш герой — гигант мысли? Тогда, осмотрев картины, кресло и пол, он запросто догадается, какую плитку следует нажать, чтобы открыть проход. Он — гора мышц с мозгом размером с горошину? Тоже не беда — один тычок кулаком в стену, и вот она, дверь, проше пана.

Ролевая система, ответственная за различные умения персонажа, а также за дополнительные возможности интеракции с окружающим миром, являет свои незамысловатые достоинства неспешно, постепенно, по мере сокращения нацистской популяции. Тоже любит шутки: то подсунет perk "Медный лоб", позволяющий лучше переносить ранения, то предложит обучить альтер-эго заковыристым ругательствам (помните Morte из Planescape: Torment?), то еще что-нибудь этакое отчебучит, отчего жизнь геройская становится веселой, легкой и безоблачной. Словом, вот оно, РПГ-счастье — протяни руку и возьми.

Увы, не суждено. В этой бочке меда деготь тоже есть, и его вкус более чем ощутим.

ПРОКТОЛОГА ВЫЗЫВАЛИ?

Ложный вызов говорите? Да нет, ошибки быть не может — у пациента налицо все симптомы, врач пришел прямо по адресу и уже вызывает на подмогу взвод санитаров. Увы, хирургическое вмешательство просто необходимо. Вы посмотрите — как оно себя ведет? Тыкаем мышкой — бежит. Зажимаем Ctrl и тыкаем мышкой — единожды дает петуха или стреляет. Для непрерывной



Смотрите! Вон тот, в центре, с секьюрити, одет, как Майкл Джексон!



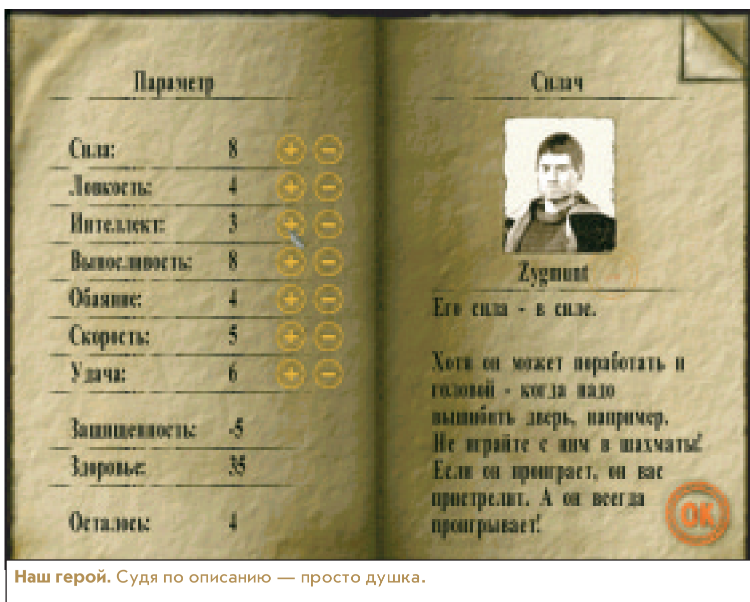
Инвентарь настоящего героя. Пулеметы, спиртное с закуской, прочая атрибутика. В наличии также имеются артефакты совершенно непонятного назначения.



Видите слева господина с косой! Это смерть пришла собрать свой урожай. Ну а кровавый "веселый роджер" справа — это так, пустяки, всего лишь критический удар.

Общение с женщинами — не самая сильная сторона нашего парня.





Наш герой. Судя по описанию — просто душка.



Легендарный трехручный топор — самое изуверское орудие убийства ever. Осталось лишь отрастить себе третью руку.

пальбы необходимо постоянно давить левую мышекнопку — да это же старик Diablo Первый, собственной перцовой! Казалось бы, проще некуда, легко и удобно — ан нет. Что хорошо "диабле" — то поляку смерть. Стандартная боевая ситуация: недруги этакими блохами со сверхсветовой скоростью скачут между елками и активно поливают вас свинцом (наиболее хитрые бестии умудряются убежать за край экрана, чтобы постреливать оттуда, жульнически пользуясь своей безнаказанностью), а вы стоите пень пнем и лихорадочно пытаетесь сделать первый удачный выстрел, отчаянно промахиваясь и моля бога, чтобы под прицел в пылу схватки не подвернулись "свои", поскольку no friendly fire.

Помилуйте, какая тактика может существовать в подобном бедламе? Только одна — суматошное кликанье по врагам, разбегающимся из-под курсора на манер тараканов. Moorhuhn по-польски.

И это не самое страшное.

Дело в том, что ни один местный персонаж не желает хоть сколько-нибудь шевелить извилинами. На что списывать подобный расклад, ума не приложу. То ли славянская логика в корне отличается от классической и действует по каким-то своим законам, то ли разработчики имеют превратное мнение о том, каким именно должен быть искусственный интеллект. Вдумайтесь: вы запросто можете загубить взвод нацистов, попросту пробежав мимо них, — бедняги завалят все окрестности гранатами, а потом сами же на них и подорвутся. Ей-богу, нашим братьям из Mirage еще многому следует научиться.

МОЗГОВЕД НА ПРОВОДЕ

Или взять вот этот "ленивый режим", якобы призванный облегчить жизнь населению, не обладающему гипертрофированными рефлексами Джета Ли. О коварное изобретение! В теории, поставив в настройках соответствующую галочку, благодарный игрок должен получить автоматизированный геймплей на манер Fallout: Tactics. На практике же протагонисту в мозг попросту вкладывается тот же самый примитивный скрипт, что крутит шарики и ролики в черепах у NPC. Итоговый результат ужасен и нежизнеспособен.



Классический пример — рукопашная схватка: ваше протагоническое я, почуяв под мышекурсором немецко-фашистского оккупанта, эффектно выхватывает из воздуха штык-нож и с гиканьем несется к месту дислокации врага. Последний поступает аналогичным образом. В итоге оба персонажа, ведомые искусственным идиотом, меняются местами, не нанеся при этом друг другу ни единой царапины. Вы ошалело взираете на это безобразие, не веря своим глазам, а вояки меж тем бегают друг за дружкой почем зря. Порочный круг не разрывается до тех пор, пока один из актеров этой трагикомедии не запинается за неровность рельефа. Тут его догоняет второй, и начинается столь долгожданное мордобитие. Вы вздыхаете с облегчением, откидываетесь на спинку любимого кресла, но тут один из дерущихся, следуя загадочным велениям скрипта, вдруг решает забежать противнику со спины. Финиш. Немая сцена. В подобной коллективной пляске Св. Витта могут участвовать сколь угодно много персонажей — все зависит от частоты применения навыка обезоруживания. Жуть.

А что стрельба? Нет повести печальнее на свете. Получив отмашку на огонь, протагонист (и все его компаньоны тоже!) срывается в карьер и спешит к недругу, останавливаясь на расстоянии вытянутой руки. После чего справедливо решает, что стрелять с подобной смехотворной дистанции глупо, и лезет в рукопашную. Вы прокачиваете навыки пользования всевозможными "стволами", тратите драгоценные очки опыта на повышение меткости и скорости перезарядки — и все для чего? Правильно, чтобы иметь счастье вбежать в толпу врагов и хорошенько приложить ближайшего из них прикладом в лицо. Меж тем в местном сельмаге за огромные деньги предлагают приобрести снайперскую винтовку. Издевательство чистой воды.



В сочетании с упоминающейся чуть выше проблемой донельзя корявого управления ситуация вырисовывается весьма плачевная: самолично воевать нет никакой возможности, а доверять управление компьютеру небезопасно — чревато частыми перезагрузками. Феномен, говорите? Нет, дорогуша, вы не феномен, вы <"к сожалению, медицинская этика не позволяет нам приводить заключение врача на этих сакральных страницах">. И медицина здесь бессильна.

Разработчик	
Mirage Interactive	www.mirage.com.pl
Издатель	
Cenega	www.cenega.com
Издатель в России	
"Акелла"	www.akella.com

Системные требования
Windows 95/98/2K/ME, Pentium II 500, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.1+, 1,85 Гбайт на жестком диске.



MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
www.thq.com/motogp

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	0
Музыка	0
Звук	3
Управление	3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

"Тройка" в рейтинге - показатель качества. Ибо интересности ноль. Эмоций ноль. Воспоминаний ноль. Полный ноль.

Разработчики потрудились на славу. Нарисованы километры графики, крючьями словлены рулоны звука, отштампованы тушки мотоциклов и кровеносные тельца мотогонщиков, и все это работает, визжит и крутит двоичными шестеренками. И вот для очередной игры наступают долгожданные 15 минут славы: журналы, рецензии, скриншоты. А сразу после — в корзину. На заслуженную, неизбежную, густонаселенную помойку.

ОШИБКА РЕЦЕНЗЕНТА

Ашот АХВЕРДЯН

Жужжать, прожужжало, жужелица, в поте лица, я жужжу, ты жужжишь, он жужжит, мы жужжим, вы жужжите, они жужжат, вжи...

ЗАНАВЕС
Первая трасса. Вторая трасса, очень похожая на первую. Третья трасса, очень похожая на вторую и первую. Четвертая трасса, очень похожая на третью, вторую и первую. Пятая трасса, очень похожая на четвертую, третью, вторую и первую. Шестая трасса, очень похожая на пятую, четвертую, третью, вторую и первую. Седьмая трасса, очень похожая на шестую, пятую, четвертую, третью, вторую и первую. Восьмая трасса, очень похожая на се...

Хороший мотоцикл обладает инерцией слона. Хороший мотоцикл никогда не отрывается от земли. Хороший мотоцикл наделен шинами, характеризующимися идеальным сцеплением с дорожной поверхностью, независимо от характера последней. Хороший мотоцикл является двухтактным, а именно: по асфальту тактично ехать быстро, по неасфальту тактично ехать медленно.

Хороший соперник, обогнав гонщика, тормозит за поворотом и ждет, когда побежденный появится в поле зрения, после чего гонка продолжается в обычном режиме. Хороший соперник не выигрывает больше одной гонки подряд — это не по-товарищески. Еще хороший соперник не обгоняет других хороших соперников — это тем более не по-товарищески.

Плохих мотоциклов, равно как и плохих соперников, не бывает.

X-FILES
На каждого гонщика есть досье, где напротив имен исключительно реальных, то есть совершенно лицензированных, стоят четыре цифры, выражающие степень прокачки скиллов. Таковых всего четыре: Максимальная скорость, разгоняемость, тормозявие, поворачиваемость. Представляю, как веселились реальные прототипы, разглядывая эту таблицу.

Игрока там, кстати, тоже посчитают.

ВЫМПЕЛЫ И ГРАМОТЫ
Бонус А: трассы. Первые три трассы открыты с самого начала. За прохождение третьей трассы предоставляется право пройти четвертую, очень похожую (еще не забыли?) на третью, вторую и первую. За прохождение четве...

Бонус Б: прокачка персонажа. За посредственное прохождение трассы в режиме "Гран-при" дают бонусное очко, с возможностью распределения последнего в одну из следующих категорий: максимальная ско... За призовое место дают несколько очков с возможностью распре...

Бонус В: ролики. В режиме "Гран-при" перед каждой следующей трассой показывают FMV-ролик о стране, принимающей у себя очередной этап. Ролики все как один невозможно скучные, так что в данном случае перед нами редкий пример гармоничного сочетания FMV с общей игровой атмосферой.

Бонус Г: чемпионат. После прохождения чемпионата игроку дарится право пройти его еще раз.

АРКАДА
В аркадном режиме за каждое действие гонщика ему присуждаются очки: прошел чекпойнт — получай очки, обогнал соперника — получай очки, поставил мотоцикл на дыбы — получай очки, проскрипел шинами — получай очки, проехал круг — получай очки, прошел сектор, не вылетев с трассы, — полу...

Бонус Д: набравший большое число очков может досрочно открыть какой-нибудь закрытый участок игры.

СИМУЛЯТОР
И немедленно выпил.

СВИНСТВО
Есть ли совесть у тех рецензентов, что позволяют себе высокомерно глумиться над игрой, которая явилась плодом многомесячных тяжких трудов целой команды серьезных специалистов по созданию игр? Нет, нету совести у тех рецензентов, что позволяют себе высокомерно глумиться над игрой, являющейся детищем многотяжких летних трудов цепкой команды серьезных специалистов по созданию игрЪ!

GRINDING HALT
Нет искусственного интеллекта — нет игры. Нет музыки — нет игры. Нет физики — нет игры. Нет движения — нет игры. Нет неожиданностей — нет игры.

Разработчик
Climax www.climax.co.uk

Издатель
THQ www.thq.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. ускоритель уровня nvidia GeForce4 Ti или ATI Radeon 8500), 4x CD-ROM, DirectX 8.0+, 300 Мбайт на жестком диске.

Нет настроек — нет игры. Нет художников — нет игры. Нет меня — нет игры.

Есть только реплей. С одним по-настоящему хорошим ракурсом, а именно видом с вертолета. Причем этот ракурс не столько напоминает всамделишные вертокрылые съемки, сколько походит на камеру в Ignition. В той самой гениальной, искрометной, неповторимой Ignition, чья демо-версия по иронии с. оказалась на прошлом УЧУ-диске бок о бок с демо MotoGP.

Хочется плакать.

НЕ ЗДЕСЬ

Наиболее частая причина вылетов с трассы: скучающий гонщик начинает задумываться о чем-то своем и вовсе перестает обращать внимание на асфальтовую ленту впереди себя. Оставшийся фактически без управления мотоцикл не вписывается в поворот, после чего послушно притормаживает на траве либо гравии и смиренно ждет пробуждения гонщика.

АВРОРА

Барышни бывают в купальниках и квадратные. Но не в том смысле, что либо в купальниках, либо квадратные, а в том, что они одновременно и квадратные, и в купальниках.

А почему не круглые?

Впрочем, один раз мне попалась совершенно голая и неквадратная. Не шучу.

НИ СЛОВА О ГОЛЬФЕ

Вы когда-нибудь пытались заниматься настройками шара для боулинга? Вот и мотоциклу это все тоже совершенно ни к чему.

Кстати, мотоциклист имеет право упасть с коня в двух случаях, а именно: 1) если перестарается в поднятии мотоцикла на дыбы; 2) если в него врежется другой мотоциклист, причем так, чтобы траектории их движения пересекались под прямым углом. На любые другие столкновения мотоциклист обязан не реагировать.

Игра же в свою очередь не любит реагировать на мышей. А еще она виснет при попытках включить мультитекстурирование и выдает нечто совершенно непотребное при включении аппаратного T&L.

Я же выдаю нечто непотребное при включении игры. Такой ли взаимности я ждал?

ЛИРИЧЕСКОЕ

Игр так много и все они такие разные! Есть фундаментальные шедевры, величественность которых потрясает воображение. Есть гениальные лаконичные миниатюры, где камерность создает особое ощущение причастности. Есть руины, когда стены игрового мира не выдерживают амбиций своих создателей, и все рушится, а игроки затем бродят по дымящимся развалинам. Есть веселящий трэш, где каждый новый ход неукротимой мысли горе-разработчиков вызывает всеочищающий громоподобный смех игроков и рецензентов.

А бывает и так: пустота. Игры, в мире которых полный вакуум, где нет ничего, ни плохого, ни хорошего, не за что зацепиться ни душе, ни разуму. Человек это моментально чувствует — и стирает игру на сороковой секунде осмотра. Но рецензент (не человек!) обязан вникнуть, рассмотреть, разобраться, выяснить все до мельчайших подробностей. Я тщательно бродил по этому миру, я был готов к любым неожиданностям, верил, что обнаружу второе, третье, четвертое дно, внезапный проблеск таланта или находку в области массового трэш-искусства.

Я добросовестно использовал все. И мне жаль потраченного времени, ибо я потерял несколько дней своей жизни, но все равно не увидел ничего такого, чего не было бы видно на сороковой секунде.

И вот наконец-то, ради чего, собственно:

РЕЦЕНЗИЯ

Скучно ску...



Заход на посадку: планирование. Растамотоцикл виновника торжества в правом нижнем углу.



Мелкое пижонство чуть-чуть скрашивает общую тоскливую атмосферу.



Врезался в Лориса, слетел с мотоцикла, упал головой на асфальт, и в таком виде меня протащило по нему не один десяток метров. Теперь я не умею отвечать на сложные вопросы.



Вид с вертолета. Как жаль, что он есть только в реплее, а во время гонки недоступен! А ведь это могло бы несколько скрасить игру...

"ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ" (RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE)
www.russobit-m.ru/rus/games/runaway
www.pendulostudios.com/indexenglish.htm

Квест



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	4,4
Музыка	4,9
Звук	4
Управление	пиксель-хантинг

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4

Замечательный образчик нестандартного мышления и расчудеснейшей анимации. Могучий квест, который с первого взгляда хочется разве что убить. Безусловно, самая яркая рисованная адвенчура за последние пять лет.

Русская версия Runaway: A Road Adventure из той породы игр, что при встрече травмоопасно не оправдывают бережно лелеемые аж с осени прошлого года (#10'01) ожидания. Прежде всего в глаза бросаются недостатки. Если вы тоже пересчитывали оставшиеся до релиза дни, если, как и я, надеялись на самое лучшее, — то совокупность довольно неприятных факторов заставит и вас встретить в штыки сию редчайшую плоскоквестовость...

ПРОСТО, КАК КРОВЬ

Маша АРИМАНОВА

Среди негативного: узкие бюджетные рамки команды художников, крайне несвоевременное банкротство испанского издателя и, разумеется, криворукость отечественных локализаторов. Из-за обрыва линии финансовой связи между Pendulo Studios (в дальнейшем именуемой "разработчиком "Дорожного приключения") и Dynamic Multimedia (в дальнейшем именуемой "европейским горе-издателем"... если, конечно, у DM когда-нибудь появится это "в дальнейшем"!) сегодня на свете существуют только испанская и русская вариации Runaway. Есть повод для гордости, правда?

ЧЕЛОВЕК, КОТОРОГО ТАМ НЕ БЫЛО

Нет, не правда, поскольку без участия Dynamic Multimedia ни девелопер не знает ничего о судьбах "Дорожного приключения" (никогда Pendulo не испытать отцовской гордости Тони Уорринера (Tony Warriner), слышавшего чистейшую славянскую речь и видевшего нежнейшую кириллицу в In Cold Blood), ни светила локализации из Revolt Games (www.revoltgames.com) не подозревают о существовании Pendulo Studios. В результате официальный перевод "Дорожного приключения" наделен всеми прелестями самого что ни на есть распоследнего пиратского: в диалоге с игроком квест то и дело пытается перейти на ломаный испанский; его войс-кастинг вызывает огромные вопросы; "литредакторы" хоронят и без того едва-едва терпимые тексты игры, порождая перлы вроде "Не волнуйся, все хорошо. Я сбил тебя машиной, и теперь ты в больнице"; и никто в этом, конечно же, не виноват.

Мне очень хочется верить в добрые райт-ковалевские намерения переводчиков, в то, что при более благоприятном стечении обстоятельств "Дорожное приключение" дышало бы полной грудью. Но вот прямо сейчас, скажем, протагонист номер один говорит так, будто только что вышел из глубокой комы, в которой провалялся лет пять-шесть... Это для начала. Делу никак не помогает урезанное финансирование трехмерных мультфильмов Pendulo: на крупных планах этих очень атмосферных, пронизанных тенями криминальных вставок (у "Дорожного приключения", к слову, все же одна из самых лучших на памяти квестов открывающих секвенций и САМАЯ ЛУЧШАЯ конечная) анимированы только глаза и рты персонажей, совсем как в скверной продукции японских телеканалов, половина промежуточных закадровых текстов читается на фоне нагло застывшей картинки, а другая половина так и вовсе позади темного экрана. Да что там... первая же рисованная от руки композиция, где едва-едва шевелящий анемичными губами Брайан в темных очках в половину лица, словно воспользовавшийся программой защиты свидетелей бывший мафиози из фильма Мартина Скорцезе, развалился на стуле, — без всякого труда бьет самый роскошный из созданных в многомерном редакторе фрагментов. Не ясно, зачем Pendulo Studios при таких художниках вообще понадобилась вся эта компьютерная цветомузыка...

АМЕРИКАНА

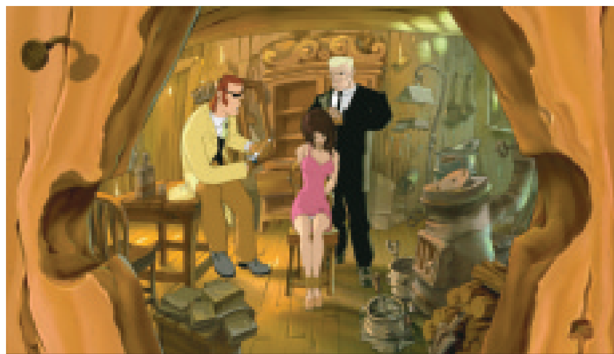
Этот сидящий на стуле рассказчик, поджидающий нас в начале и конце каждой из шести глав "Дорожного приключения", — настоящая демонстрация творческих сил разработчика (даже Брайан, нетерпеливо стучащийся в монитор из меню с инвентарем, впечатляет меньше). Сделать героя таким выразительным, не показывая его глаз и до предела упростив мимику! Все переживание Брайаном-рассказчиком происходящих событий построено на жестикуляции, на ненарочитых, естественных движениях, — при других обстоятельствах за подобное поведение бедный студент, пустившийся в полное опасностей путешествие сквозь Соединенные Штаты, точно получил бы золотую статуэтку от Академии киноискусств за лучшую роль первого плана. А так — разве что за лучшую анимацию, которая здесь и в самом деле бесподобна. По мере знакомства квест становится все лучше и лучше. На самом деле творение Pendulo Studios — полнейший позитив, концентрированный заряд поло-

Разработчик	
Pendulo Studios	www.pendulostudios.com
Издатель	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 233), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA (1024x768, 32 бит, 2 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0, 700 Мбайт на жестком диске, 4x CD-ROM.



Обожаю двусмысленные картинки!



Это, кажется, профессиональное заболевание певичек из Чикаго.



Подари кому телепатический шлем — на ум ему сразу же начнут приходить характерные идеи... Ну разве не потрясающе? Такие намеки на существование иных цивилизаций — и с постным лицом...

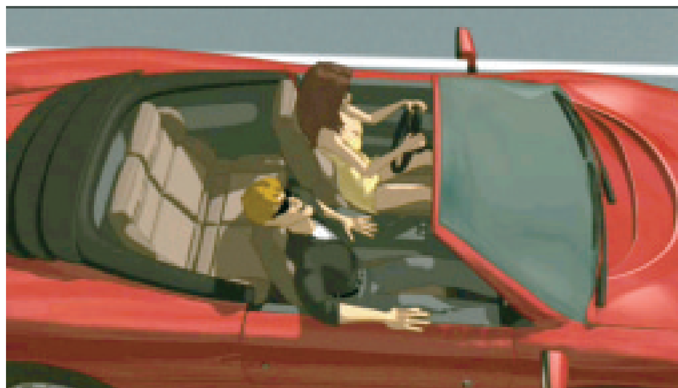


Только мне одной в этом кислотном великолепии мерещится призрак последнего "Ларри Лаффера"?



У каждого настоящего квестового героя должна быть своя команда бесстрашных трансвеститов. Между прочим, в инвентаре Брайана показано, как выглядит самый настоящий Страшный План. Оказывается — как пазл с солнышком.





О таком финале "а-ля Джон Кармак после DOOM II" законченные неудачники Sierra и LucasArts могут только мечтать!

жительных эмоций, после финальных кадров которого начинаешь любить Pendulo, "Руссобит", остальных действующих лиц нашей маленькой релизной драмы, да и все человечество вообще, включая озвучивавшую Брайана замогильную личность. Всех, сделавших встречу с "Дорожным приключением" даже в таком вот виде возможной. Спасибо вам все-таки титаническое.

На протяжении всего детективного (а местами и не очень) сюжета вам посчастливится созерцать нереальную картинку, на которой отрисованы, похоже, не только мельчайшие нюансы игры светотени и движение каждой точки на горизонте, но и вообще, знаете ли, коловращение мельчайших физических составляющих. Прямо на ваши органы зрения в высочайшем разрешении и миллионах цветов транслируется невообразимое: помните момент, когда солнце бьет сквозь кусочек застывшего янтаря? Анимация почти всегда безупречна — но иногда она больше, чем просто безупречность. Ищущая темные очки рука загорающей "дамы"... Мяч, что крутит на пальце знаменитый в прошлом баскетболист... Скатывающаяся по шесту гуттаперчевая Суши-хакер... Эти грациозные, небрежные движения ярче всего высвечивают графический гений "Дорожного приключения".

От сценария же квеста прежде всего веет неподдельным восхищением продуктами американской крупнозернистой культуры, упоением американизмами в речах, помыслах и действиях, характерным разве что для фильмов режиссеров из стран третьего мира. Американские персонажи испанской Pendulo Studios могут часами обсуждать американское кино, знаменитых деятелей кинобизнеса, они куда ловчее вворачивают в беседу названия штатов, воинских подразделений и крупных учебных заведений США, чем сами жители континента делают это на большом экране. Американа оказывает влияние и на структуру сюжета: он выстроен по канону детективов Джона Д. Макдональда, в течение десятилетий служивших эталоном развлекательной литературы Америки; в этом квесте успешно фигурируют и украденные из инкассаторской машины двадцать миллионов долларов, и отрезанный палец, хранящийся в банке с формальдегидом, и жители индейских резерваций, и ржавый трейлер где-то посреди пустыни Мохаве...

Но не все так просто. "Дорожное приключение" сочиняли три человека: сценарист А., сценарист Б. и сценарист В. Сценарист А. желал криминальную историю с необычайно высокими показаниями счетчика трупов и хитрым злоумышленником, сокрывшим награбленное абсолютно кошмарным, леденящим кровь способом; Б., напротив, предпочитал романтическую историю с мистическими позывами (деревянные молодые люди с их деревянными диалогами, непременный спиритический сеанс в конце); В. же вообще бормотал что-то о пришельцах и близких контактах третьего вида. Плод их коллективных усилий убеждает только в одном: даже плохой сценарий может быть хорошим. Все эти метания из жанра в жанр небывалым образом развлекают и ведут к чрезвычайно приятной и изящно выдержанной концовке.

ПИКСЕЛЬ ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

В мире "Дорожного приключения" (где танцовщицы из Лас-Вегаса оказываются знаменитыми игроками мужской баскетбольной лиги или морскими пехотинцами, певицы из ночных клубов — далеко не всегда певицами, а центральный персонаж врет, как я не знаю кто, прямо в глаза игроку) очень странные головоломки. Охватить их все скопом можно разве что английским эпитетом bizarre.

Как квест творение Pendulo Studios ближе всего не к намеченному авторами ориентиру Broken Sword, а скорее к... похождениям Ларри Лаффера. Именно в Larry 7: Love for Sail мы имели честь созерцать точно такое же сцепление очевидных квестовых клише и коварных ложных следов на буйно прорисованных и великолепно омываемых музыкальным потоком локациях.

В инвентаре — сатанинский набор из сверхбесполезных, казалось бы, никак не ассоциирующихся друг с другом объектов, которые на деле все-таки оказываются хитроумнейшим образом взаимосвязаны. Не удивляйтесь, легким движением курсора преображая тюбики губной помады в пулеметные патроны, — на следующей странице вам уже предстоит вершить кулинарию орехового масла в пехотной каске. Ни один из предметов не используется дважды. Какой бы многопрофильной ни выглядела кочерга или монтировка, для вскрытия каждой новой запертой секции у квеста найдется свой агрегат. Впрочем, надо отдать Брайану должное — очередной отказ действовать логичным образом он подкрепит пространными, пусть зачастую и абсурдными объяснениями. Самые дикие операции взваливаются им на свои плечи и для нас предельно упрощаются. В замысловатом процессе замораживания батарейки или цифровой обработки голоса главгерой не замедлит поделиться сначала своими догадками, а потом и достоверными техническими деталями. Плюс "Дорожное приключение" требует пиксель-хантинга поверх пиксель-хантинга и еще один пиксель-хантинг поверх этого пиксель-хантинга. В последний раз при первичном осмотре я упускала сразу семь активных объектов на одной картинке, если не ошибаюсь, в оригинальном Gabriel Knight.

И вот тут ваша покорная обозревательница, прилежно выстукивающая эти слова на клавиатуре и совершенно отчетливо представлявшая, что и как собирается сказать, вдруг останавливается в растерянности и растрепанных чувствах...

Вы понимаете, наш испанский девелопер пропагандирует (скорее всего, неосознанно) этот едва уловимый прием Эла Лоуи (Al Lowe) и Агаты Кристи: сначала какой-то квестовый ход (ну, что-то очень банальное, вроде посыпания тальком кейпада двери лаборатории во второй главе) кажется до предела тривиальным, но потом всплывают какие-то препятствия или обстоятельства, делающие его не столь очевидным. И опытный игрок думает, что правильный ход — не обязательно этот, хотя на самом деле, конечно же, правилен ИМЕННО ОН! Уфф, вы понимаете, как все здесь в сущности просто? Нет, в последний раз я берусь вскрывать перед кем-то механизм квеста...

Итак, "Дорожное приключение" — игра, где больше всего болеешь за эпизодических персонажей; игра, в которой деревянные любовники оказываются брошены в криминальный сюжет такой интенсивности, что их заторможенное выяснение отношений над очередным трупом становится мучительно интересным, как в триллере братьев Коэнов; игра, ограбленная на "Наш выбор" собственными издателями и локализаторами; игра с трудным, нелогичным, но в чем-то очень правильным ходом мыслей... Простите, что здесь делает это "итак"? "Дорожное приключение" — квест, о котором хочется говорить и говорить еще, обсуждать и спорить, лишний раз указывать на метки гениальности Pendulo и тыкать в родимые пятна убожества этой конторы; квест из особой, плотной материи, неоднозначный и сложный... но, конечно же, довольно простой... EXE

Непременно ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — ОКТЯБРЬСКОМ (#10'2002) — выпуске журнала!

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

TFT–МОНИТОР PHILIPS 150S 3F



Модель третьего поколения! Дисплей с 15-дюймовой матрицей, сверхтонким корпусом и встроенным блоком питания. Не требует поддержки выхода DVI на видеокарте, имеет встроенную возможность автоматической настройки качества изображения.

- Максимальное разрешение 1024x768
- Яркость 220 Кд/м²
- Контрастность 350:1
- Время реакции пикселей 40 мс



DVM GROUP

Монитор предоставлен компанией DVM Group
Адрес: Москва, ул. Орджоникидзе, 10
Тел.: (095) 777-1044, Интернет: www.dvm.ru



PHILIPS



TFT–МОНИТОР NEC MULTISYNC 1550VM

Сочетание высокого качества изображения при минимальной задержке на смене кадров — отличительные черты мониторов NEC. Уровень контрастности составляет 450:1, а время реакции пикселей — всего 25 мс. Это высочайшие показатели среди TFT-мониторов данной категории! Углы обзора составляют по горизонтали и вертикали 110 и 120 градусов соответственно, максимальное разрешение — 1024x768. Яркость — 250 Кд/м².

Монитор предоставлен компанией “ЛАНК”
Интернет: www.lanck.ru, тел.: (095) 286-0270

Магазины-партнеры “ЛАНК”:
USN Computers, тел.: (095) 775-8202, www.usn.ru,
Интернет-магазин WWW.DOSTAVKA.RU тел.: (095) 250-7750
Компания “КИТ”, тел.: (095) 777-6655, www.7776655.ru
Компания “Флэйк”, тел.: (095) 236-9925, www.flake.ru

NEC *LANCK*
LANCK — INGRESS GROUP

Game.EXE разыгрывает лотерею “Счастливый УЧУ”, в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!

Непременно ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — ОКТЯБРЬСКОМ (#10'2002) — выпуске журнала!

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

TFT МУЛЬТИМЕДИА–МОНИТОР SYSCOM MSC–511



SYSCOM

Отличительная черта мониторов SYSCOM — русскоязычные экранные меню и руководство пользователя. Кроме того, модель MSC-511 снабжена двумя колонками. В мониторе SYSCOM MSC-511 использована активная матрица LG-Philips с диагональю 15,1 дюйма, обеспечивающая высокую скорость смены кадров и прекрасную цветопередачу.

- **Максимальное разрешение 1024x768**
- **Яркость 250 Кд/м²**
- **Контрастность 250:1**
- **Время реакции пикселей 40 мс**

Монитор предоставлен компанией SYSCOM
Тел.: (095) 284-9129, 284-9173,
Интернет: www.syscom3000.ru

Официальный дистрибьютор мониторов SYSCOM — компания DVM Group.
Адрес: Москва, ул. Орджоникидзе, 10
Тел.: (095) 777-1044, Интернет: www.dvm.ru



СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

Адрес

индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ лотереи, а также книги, игры и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — октябрьском (#10'2002) — номере журнала.

ЖК-МОНИТОР SAMPO PD-70FA26

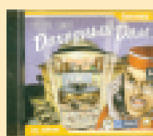
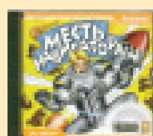
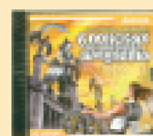
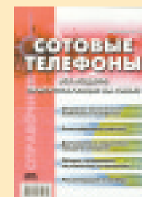


И.П. Тарасевич, г. Москва

Приз предоставлен эксклюзивным дистрибьютором мониторов марки "Sampo" в России компанией "Марвел". Тел.: (095) 745-8008, (812) 326-3232
Интернет: www.marvel.ru, E-mail: info@marvel.ru





ИГРА "ДОХОДНЫЙ ДОМ" (jewel-бокс)	ИГРА "МЕСТЬ НАВИГАТОРА" (jewel-бокс)	ИГРА "РАСКОЛ ГАЛАКТИКИ" (jewel-бокс)	ИГРА "БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ" (jewel-бокс)	КНИГА "СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ"
				
• Е.В. Наседкин, г. Москва • А.А. Фролов, г. Нижний Новгород • И.В. Рупасов, г. Владивосток • К.Л. Дмитриев, г. Ижевск • О.В. Спицын, г. Электросталь МО	• М.О. Ратников, г. Москва • Д.С. Рябцев, г. Старый Оскол Белгородской области • И.В. Чурин, г. Москва • С.А. Тютиков, г. Ангарск-13 Иркутской области • С.В. Шмелев, г. Астрахань	• В.Ю. Борисов, г. Курск • А.Н. Сааков, г. Новороссийск • А.Н. Корчагин, г. Москва • Н.А. Чумейко, г. Краснодар • А.Е. Иванцов, г. Сергиев Посад МО	•Н. Пойс, г. Владивосток •Р.Р. Вафин, г. Йошкар-Ола, • В.Б. Варенник, г. С.-Петербург • Н.Р. Шафиков, г. Сыктывкар • А.В. Чистяков, г. Москва	• С.В. Тимошук, г. Самара • С. Притуляк, г. Владивосток • А.Э. Титунин, г. Ростов-на-Дону • Д.В. Петров, г. Кострома-мон-Амур • В.А. Крапивин, г. Екатеринбург

ПРИЗЫ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ "АКЕЛЛА" И ИЗДАТЕЛЬСТВОМ «ДМК ПРЕСС» (WWW.DMK.RU).

◀ **Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!**

ПСИХОЛОГИЯ И ИГРОРАЗРАБОТКА:

ПОЛУЧЕНИЕ ДАННЫХ, СПОСОБНЫХ УЛУЧШИТЬ ИГРУ

СТР. 96

Окончание. Начало см. в #6'02



Первая часть публикации была посвящена краткому описанию проблемы "интуитивного подхода" к гейм-дизайну, в ней была показана польза от применения профессиональных психологических методов к сбору данных от игроков, а также изложены четыре критерия для создания адекватной обратной связи с пользователями. Сейчас вы узнаете о том, как на базе этих исследований Билл Фултон выстроил работу своей группы в Microsoft.

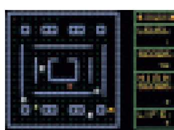
ТВОЯ И ГРА:

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

СТР.99

Продолжение. Начало см. в ##4-6'02

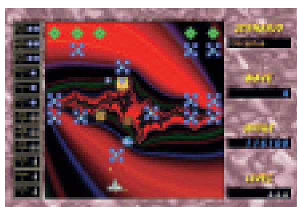




Итак, мы имеем на руках практически полноценную игру, в которой, пожалуй, не хватает только профессионального звука и музыки. Но о них — в следующий раз, а сейчас мы расскажем о том, как делалась графика, при этом попытаемся поделиться не только чисто техническими приемами, но и объяснить, из чего мы исходим и чего добиваемся при создании графического дизайна в целом и отдельных его элементов (интерфейс, герои, игровое поле и т.п.).

ВЕДЕНИЕ ПЕРЕГОВОРОВ ДЛЯ УДОВОЛЬСТВИЯ И ПРИБЫЛИ

СТР. 102



Многие независимые разработчики рано или поздно обнаруживают, что им приходится впервые вести переговоры об условиях контракта — например, когда они приносят свою игру к издателю. И немало из них обнаруживают, что их ловко "обошли", воспользовавшись отсутствием у них умения торговаться. Эта статья попытается дать вам базовое понимание того, как добиться честной сделки.

ПСИХОЛОГИЯ И ИГРОРАЗРАБОТКА:

ПОЛУЧЕНИЕ ДАННЫХ, СПОСОБНЫХ УЛУЧШИТЬ ИГРУ*

Билл ФУЛТОН

Окончание. Начало см. в #6'02

ОТ РЕДАКЦИИ: Первая часть публикации была посвящена краткому описанию проблемы "интуитивного подхода" к гейм-дизайну, в ней была показана польза от применения профессиональных психологических методов к сбору данных от игроков, а также изложены четыре критерия для создания адекватной обратной связи с пользователями. Сейчас вы узнаете о том, как на базе этих исследований Билл Фултон выстроил работу своей группы в Microsoft.

ОБЫЧНЫЕ СИСТЕМЫ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ И ИХ ОГРАНИЧЕНИЯ

Существует немало систем обратной связи, которыми пользуются гейм-дизайнеры (или, точнее, которыми им приходится пользоваться). Большинство разработчиков, как и любые авторы, осознают, что отклики на их проекты полезны, поскольку позволяют улучшить их качество. Более того, творения большинства авторов достигают качества, достойного издания, только после переработки, основанной на этих самых откликах. Я сейчас перечислю системы, которые знаю, и для каждой попробую определить, насколько она хороша.

Есть две главные категории обратной связи: отклики, получаемые от профессионалов игровой индустрии, и оценки непрофессионалов (то есть рядовых игроков). Хотя эти источники, безусловно, влияют друг на друга, удобнее говорить о них по отдельности.

Отклики от профессионалов

Здесь два главных источника обратной связи:

1. Сама команда девелоперов является основным источником откликов: люди, работающие над игрой, постоянно выдают комментарии типа "этот персонаж — никакой", "это оружие слишком уж мощное" и т.п. Это, без сомнения, полезная информация, поскольку великолепно отвечает критериям со второго по четвертый (обратная связь возникает вовремя, она достаточно подробная, да и получить ее весьма просто), но критерию номер один она, увы, не соответствует: кто знает, сколько игроков согласятся, что оружие слишком уж мощное?

2. Отклики от экспертов индустрии. Консультанты по гейм-дизайну, менеджеры в фирме-издателе, журналисты — все они могут высказать полезные мнения. Такая обратная связь способна удовлетворить критерию номер три (то есть быть в меру подробной), но вот со вторым критерием (появление вовремя) здесь обычно проблемы: зачастую период до возникновения отклика бывает долгим, так что рекомендации появятся уже после того, как вы их сможете использовать. И, само собой, точное совпадение откликов с мнением игроков опять под вопросом, хотя в данном случае можно предположить, что суждение профессионалов будет точнее, чем разработчиков, ведь они имеют дело с большим количеством игр.

Хотя обратная связь от профессионалов — это типичный инструмент для большинства современных команд, отлично работающий по критериям два, три и четыре, он во многом основывается на вере и надежде, когда речь заходит о критерии номер один — насколько точно мнение профи отражает мнение игроков, пользователей. Причину этого проще всего показать простым мысленным экспериментом. Как вы думаете, сколько игр видит типичный игрок за год? А какова эта цифра для профессионала? Они отличаются как минимум на порядок. Профи составляют тот самый один процент игроков, больше всех знающих об играх, чьи вкусы могут быть просто слишком сильно развитыми (и экзотическими, заметим), нежели у типичного игрока. Да, конечно, некоторые профессионалы, вероятно, феноменально хорошо предсказывают предпочтения широких масс, но где таких найти?..

Все это приводит к тому, что откликов от профессионалов (хотя они, безусловно, необходимы) недостаточно, это не самый лучший метод для определения того, понравится ли игрокам проект или его отдельные части. В конце концов, все, что они говорят, — это их личное мнение, на так ли?

Отклики от непрофессионалов

Впрочем, разработчики и сами знают о проблемах с их собственным мнением, не всегда отражающим

* Еще раз напоминаем вам, что предлагаемая вашему вниманию публикация суть доклад основателя группы пользовательского тестирования в игровом подразделении Microsoft Билла Фултона (Bill Fulton), прочитанный им на проходившей в марте этого года Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Games Developers Conference) в рамках сессии, посвященной гейм-дизайну.

Microsoft Combat Flight Simulator 2: WW2 Pacific Theater.



вкусы игроков. Чтобы улучшить результаты, они часто пытаются получить отклики от тех, кто, вероятно, даст им более точную информацию, и очевидные кандидаты на эту роль — те самые пользователи. Традиционные пути, при помощи которых можно получать от них информацию, перечислены ниже, а заодно дан и анализ этих способов по четырем нашим критериям:

1. Группы новостей, бета-тестирование, почта от фанатов. В простейшем случае достаточно внимательно читать Интернет-форумы, наблюдая реакцию игроков на игру. Главная проблема здесь со вторым критерием (своевременность). Чтобы игра попала к игрокам, она должна быть хотя бы в бета-версии, а то и вообще готовой. Поэтому данная разновидность обратной связи поступает слишком поздно, менять что-то уже практически невозможно. Кроме того, информация очень часто, мягко говоря, бывает недостаточно детальной ("Этот персонаж — полное г.!"). Пожалуй, только одно здесь хорошо: отклики получаются довольно "дешевыми" — и по времени, и по затратам.

2. Тестирование на, условно говоря, родственниках. Как правило, этот метод подразумевает использование далеких от индустрии людей (родных, соседей и т.д.). Они садятся, играют — и сообщают вам, что не так. Такая информация обычно достаточно подробна, может быть довольно точной, но зачастую не всегда актуальна (из-за проблем с поиском времени на ее организацию) и может довольно дорого обойтись из-за больших затрат времени.

3. Фокус-группы. Обычно этим видом обратной связи занимается издатель. Он собирает небольшие группы (по четыре-восемь игроков) и разговаривает с ними об игре. Им могут дать поиграть в текущую версию, но это не обязательно. Типичная проблема здесь — опоздание, так как обычно фокус-группы подключают на финальных стадиях проекта, да и результаты как правило не слишком-то детальны. И, к сожалению, стоимость работ оказывается весьма велика.

Итак, общение с непрофессионалами потенциально весьма полезно, поскольку оно подразумевает исследование как раз людей, не имеющих ничего общего с индустрией, которые и будут играть в игру. Но с этим методом связано и немало проблем. Например, не вполне ясно, насколько обратная связь отражает взгляды типичных игроков (ведь, скажем, на форумах пишет лишь вполне определенный сорт людей, а во время живой беседы игроки чувствуют себя обязанными сказать что-нибудь хорошее), да и люди, которые проводят тестирование, часто не имеют должного образования в области психологии, так что результаты могут быть случайно "сдвинуты" в произвольную сторону. О том, как минимизировать эти проблемы и создать систему обратной связи, которая отлично работает по всем четырем критериям, я сейчас и расскажу.

ЛУЧШАЯ СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Мы в Microsoft называем процесс предоставления гейм-дизайнерам откликов "пользовательским тестированием", а людей, которые им занимаются, специалистами в области пользовательского тестирования.

Экспериментальная психология изучает то, как получить от людей значимые данные, свыше 70 лет, и наша группа старается использовать эти наработки. Само собой, не всякое психологическое исследование — хорошее исследование, точно так же, как и не всякий программный код — хороший код. Психологи — тоже люди, и результаты их работы отличаются по качеству. Впрочем, существуют признанные методологические доктрины, которые доказали свою полезность, и наш процесс разрабатывался прежде всего по ним. Чтобы вы не уснули от скуки, я не буду пытаться уложить 70 лет исследований в этот доклад, а просто попробую описать ежедневную работу, которой занимается наша группа пользовательского тестирования.

Методы...

Группа тестирования предоставляет три главных сервиса: тестирование удобства использования, тестирование игрового процесса и обзоры. Ниже мы рассмотрим их подробно.

1. Тестирование удобства использования обычно связано с небольшими группами испытуемых, за которыми ведется наблюдение. В течение двух-трех дней нас посещают шесть-девять человек — они приходят на индивидуальные двухчасовые сессии. В типичном исследовании каждый из них проводит некоторое время, свободно изучая игру, а потом выполняет набор очень четко заданных задач.

Обычные результаты включают: комментарии пользователей, их поведение, время, затраченное на выполнение задач, а также частоту ошибок. Тестирование удобства использования — отличный метод для выявления проблем, о которых разработчики просто не подозревали, а также для того, чтобы понять мысли и чувства играющих и то, как они отражаются на их взаимодействии с игрой. Этот вид тестирования используется в программной индустрии уже немало лет. Его обычно относят к области человеко-машинного взаимодействия, а не к психологии, однако методы, которые в нем применяются, легко проследить до их

Mech Commander 2.




Age of Empires 2:The Age of Kings.

корней в психологических исследованиях, так что можно смело отнести его к прикладной психологии.

2. Тестирование игрового процесса как правило ассоциируется с большими структурированными опросными листами, относящимися к первому часу игрового времени. Количество опрошенных обычно довольно велико (25-35 человек), чтобы можно было подсчитать достаточно надежные процентные отношения. Каждому испытуемому дается чуть больше 60 минут на саму игру и индивидуальные (без обсуждения с кем-либо) ответы на вопросы из структурированного опросника. Участники оценивают качество игры и предоставляют в свободной форме информацию в виде ответов на разнообразные вопросы как общего плана, так и специфичные для конкретного игрового жанра.

Такие методы лучше всего пригодны для оценки отношения игроков к проекту, их предпочтений, а также некоторых видов поведения — например, уровней сложности. Данная форма тестирования уже давно применяется в психологии, особенно в поведенческих исследованиях и изучении механизмов суждения и принятия решений.

3. Обзоры. На самом деле это еще одна версия обратной связи от профессионалов игровой индустрии. Однако обзоры потенциально более ценны, поскольку те, кто их пишет, являются специалистами по пользовательскому тестированию, имеющими прямой и более тесныйконтакт с настоящими игроками, чем большинство других профессионалов. Их работа в этом и заключается: наблюдать за пользователями и слушать их жалобы и похвалы. Кроме того, команды часто повторяют ошибки, которые уже встречались в других играх, поэтому опытный специалист по тестированию может помочь избежать уже известных подводных камней.

Результатом каждого из этих трех видов сервисов является отчет, посылаемый команде разработчиков, который тщательно документирует все проблемы, а также содержит рекомендации по их устранению. Мы считаем, что только сами разработчики должны решать, будет ли исправлена проблема, и если да — то как именно.

Один важный элемент, отсутствующий в наших сервисах, — это фокус-группы. Мы верим (и это подтверждается исследованиями), что фокус-группы — отличный инструмент для генерации идей и т.п., но они не слишком хорошо подходят для оценок (например, нравится что-то людям или нет). Групповой подход влияет на получение индивидуальных мнений, а именно они нужны для получения цифровых оценок.

...и их проверка

А теперь давайте посмотрим, как же наша система отвечает тем самым четырем критериям, о которых мы все время говорим. На мой скромный взгляд — просто замечательно.

1. Точное отображение мнения целевых игроков. Мы поставляем довольно точный, достойный доверия материал разработчикам, поскольку имеем огромную базу игроков (около 12000) и можем подобрать нужную группу для любой игры, нанимаем только людей со знанием экспериментальной или прикладной психологии, чтобы минимизировать влияние специалиста на испытуемых, а также тщательно документируем все обнаруженные закономерности и проводим повторные тестирования для определения достоверности нашей работы и исправлений, внесенных девелоперами.

2. Своевременность. Вся информация поставляется разработчикам довольно быстро — весь процесс занимает около шести дней для сбора начальных данных, и 11-14 дней проходит до получения полного отчета. Если тесты хорошо планируются, они могут быть привязаны к важным этапам в жизни проекта, чтобы максимизировать полезность обратной связи.

3. Детальность. Уровень детализации обратной связи в наших отчетах очень высок, поскольку тесты изначально спроектированы соответствующим образом. Специалист по тестированию обычно дает комментарии на уровне отдельных машин, отдельных треков, вызывающих проблемы, или конкретных фраз в интерфейсе игры, непонятных игрокам. Рекомендации тоже носят очень конкретный характер. Обычно тесты удобства использования дают около 40 рекомендаций, а игровые выявляют от 10 до 30 проблемных областей.

4. Относительная легкость получения обратной связи обеспечивается тем, что у нас есть один конкретный руководитель по пользовательскому тестированию и через него происходит и разработка тестов, и передача результатов. Обратная связь при этом довольно дешева, если сравнить ее с многомиллионными бюджетами современных игр. Да, общая стоимость нашего труда не так уж мала, но работа в больших масштабах делает затраты на каждую конкретную игру относительно невысокими.

НЕКОТОРЫЕ СВЕДЕНИЯ О ГРУППЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ТЕСТИРОВАНИЯ MICROSOFT

Группа, занятая исследованием удобства использования, родилась (хотя и очень маленькой) в 1995 году, когда Microsoft занялась играми. Один человек обслуживал примерно 30 проектов. В 1998 году инвестиции в этот коллектив возросли, появилась группа игрового тестирования, а затем, в 2000 году, они слились. Нынешние процессы тестирования стабилизировались в 1997-1998 гг. и с тех пор практически неизменны.

Сегодня в группе работают 15 специалистов на полную ставку и 3-5 контрактников, а также три человека, занятые полный день, из группы поддержки. Почти все имеют за плечами по нескольку лет учебы на факультетах экспериментальной или прикладной психологии и, разумеется, сами играют в игры.

Объемы работы таковы: в 2001 году мы протестировали примерно 6500 человек в 235 тестах примерно по 70 играм. 23 игры не были продуктами Microsoft. В 2002 году мы ожидаем выполнить примерно на 50% больший объем работы. С 1997-го по январь 2002 года мы выпустили 658 отчетов по 114 продуктам (53 из них от Microsoft), отражающих результаты примерно 15000 часов затраченного игроками на тестирование времени.

Перевод с английского
Господина ПЭЖЭ.

ТВОЯ ИГРА:
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН



Продолжение. Начало см. в ##4-6'02

Максим МИХАЭЛИС*

Итак, мы имеем на руках практически полноценную игру, в которой, пожалуй, не хватает только профессионального звука и музыки. Но о них — в следующий раз, а сейчас мы расскажем о том, как делалась графика, при этом попытаемся поделиться не только чисто техническими приемами, но и объяснить, из чего мы исходим и чего добиваемся при создании графического дизайна в целом и отдельных его элементов (интерфейс, герои, игровое поле и т.п.).

С ЧЕГО МЫ НАЧАЛИ

Основа любой игры — ее геймплей, это очевидно: прежде чем браться за проект, его надо ПРИДУМАТЬ, после чего сесть и записать то, как будет происходить игровой процесс. Лишь после этого в работу вступают собственно программисты и гейм-дизайнеры.

Но вернемся к заявленной теме. Существуют два подхода к созданию графики игры, а точнее — ее дизайна.

Первый — разработка дизайна к уже готовому движку игры. По сути вы создаете графику по готовому техническому заданию, составленному разработчиком, а его техническая сторона уже воплощена программистами. Второй — это совместная работа с автором игры с самого начала, когда вы сразу же обсуждаете размерности игровых объектов, их расположение, соотношение игрового и информационного полей и т.д. Такой подход представляется мне более правильным, поскольку позволяет избежать ошибок в графической реализации — ошибок, касающихся в основном визуализации игрового процесса. К примеру, может быть неверно определена модульная сетка игры (важно, чтобы герои или другие элементы игры не казались слишком маленькими или слишком большими на экране монитора) или неправильно подобрана цветовая гамма.

Но прежде чем сесть за графику, мы должны были разобраться в игровой типологии: уяснить жанром, найти аналоги, провести аналитическую работу, то есть подобрать общую стилистику дизайна и выяснить его влияние на популярность игры: что сейчас модно-прогрессивно, почему имевшие успех аналоги этого успеха добивались, что было тому "виной" — геймплей, цветовая гамма, движения героев, интерфейс и пр.

Миновав этот этап, создав у себя в голове четкое представление о будущей игре, можно переходить к следующему: разработке концепции дизайна.

В нашем случае концепцию составили следующие утверждения: а) графика к игре будет спрайтовой; б) мы попробуем сохранить классическую оригинальность игры, выраженную в игровом процессе и основных действующих лицах; в) типаж героев останется таким, каков он есть в оригинале.

На базе этой концепции мы начали создание оригинальной графики к игре. Проведя аналитическую работу, мы остановились на трехмерном стиль, столь модном сейчас и привычном большинству игроков. Ну а стиль определил выбор программного обеспечения: дизайнерский пакет Light Wave, который мы использовали для 3D-моделирования объектов игры, и известный всем Adobe Photoshop, применяемый в качестве редактора 3D-изображений, а также для разработки дизайна интерфейса.

Так как геймплей представляет собой вариацию классической темы, основные действующие лица и элементы игры уже известны. Нам оставалось придумать для них "новую одежду", стараясь, чтобы они походили на свои классические прототипы.

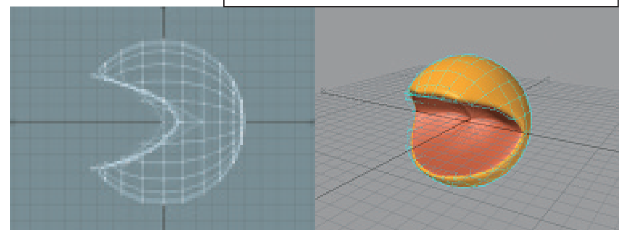
ТЕХНОЛОГИЯ

Прежде чем приступать непосредственно к процессу рисования, нужно разработать техническое задание на создание графики к игре, имея которое, можно легко распределить свое время, понять, с чего надо начать, и т.п. У нас оно включало в себя такие данные: а) список заставок (main menu, options и т.д.); б) список основных действующих лиц; в) список бонусов; г) описание игрового поля; д) описание интерфейса к игре; е) список анимаций.

Понятно, что в процессе реализации графики ТЗ редактировалось и пополнялось новыми данными.

Работу над графикой мы начали с главных действующих лиц: пакмана

Как рисуются герои? Не стоит тут же бросаться к графической программе и рисовать. Прежде выполните несколько эскизов персонажа на бумаге.



* Выпускник Новосибирской государственной архитектурной академии, Максим МИХАЭЛИС является ведущим дизайнером компании "Алавар", в которой он работает с 2000 г. Наряду с оформлением игр он занимается созданием Интернет-проектов как для родной компании, так и ее партнеров.

и монстров. Логика подобного подхода проста: имея главного героя, мы сразу сможем задать основу всего последующего дизайна.

Как рисуются герои? Не стоит тут же бросаться к графической программе и рисовать. Прежде выполните несколько эскизов персонажа на бумаге. Это помогает разобраться в том, как лучше всего реализовать героя технологически. Особенно это касается нашего проекта, графика которого делалась в 3D-программах.

Собственно процесс рисования объектов в 3D-программах очень подробно описан в соответствующей литературе (ну а Сеть так и вовсе переполнена информацией такого рода), поэтому, с вашего позволения, мы пропустим данный этап, заметив лишь, что в нашем случае все даже проще, чем обычно, поскольку мы специально упростили дизайн, дабы приблизить его к графике классической игры.

После разработки героев мы приступили к созданию игрового поля. Необходимо было сразу выбрать его размеры и соотношение с информационным полем. Разумеется, последнее должно быть значительно меньше игрового. В данном случае мы отвели для игрового поля 3/4 экрана, а для информационного — остальную часть. Это довольно стандартное соотношение, позволяющее игроку сосредоточиться на игровом процессе и ненавязчиво посматривать на свои результаты.

Так как мы уже имели дизайн пакмана и монстров, нам оставалось "подверстать" под их стилистику все остальные графические составляющие проекта. На этом этапе работы дизайнера может поджидать лишь одна проблема: оторванность основных героев от игрового окружения. Иначе говоря, игровой ландшафт может выглядеть чужеродным для уже созданных персонажей, будто пришел из другой игры. Но поскольку основным мотивом в дизайне нашего "Пакмана" была простота и минимализм, мы без проблем избежали (как нам кажется) графического диссонанса в реализации.

Далее следует создание анимации, один из самых трудоемких этапов работы над игровой графикой, от уровня исполнения которого во многом зависит успех игры. Главная проблема здесь — передача характера и динамики поведения элементов игры (бонусы, герои, движение текстур и т.д.).

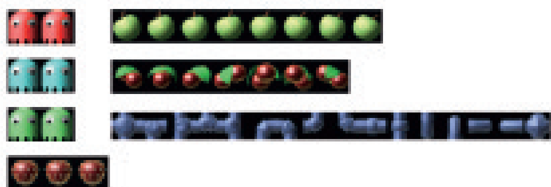
Поскольку наша графика изготавливалась в 3D-программе, мы делали необходимую последовательность кадров прямо в Light Wave. Затем эта последовательность дополнительно редактировалась в Adobe Photoshop, после чего передавалась на тестирование в игру.

Одной из особенностей данного процесса является "зацикливание" анимации, то есть создание такой последовательности кадров, при которой незаметен переход от последнего кадра к первому. Проблема, которая возникает на этом этапе, называется "краевым эффектом" и заключается в том, что первый и последний кадры совпадают, поэтому при непрерывном воспроизведении анимации движущийся объект приостанавливается.

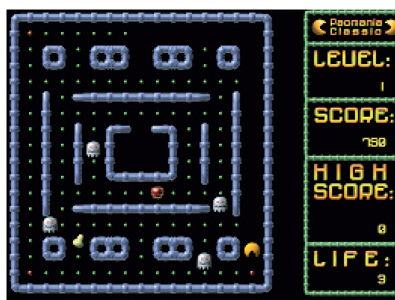
Допустим, нам необходимо получить анимацию из пяти кадров с зацикливанием. В качестве примера возьмем анимацию вращения колеса на 360 градусов, для которой понадобится пять ключевых кадров. В каждом ключевом кадре мы будем поворачивать колесо на 90 градусов: 1. Начальное положение — 0; 2. Поворот на 90 градусов — 90; 3. Поворот на 90 — 180; 4. Поворот на 90 — 270; 5. Поворот на 90 — 360. Всё, колесо вернулось в начальное положение. Очевидно, что первый и пятый кадры идентичны. Последовательность из двух одинаковых кадров создает впечатление, что анимация ненадолго приостанавливается.

Устраняется этот эффект за счет увеличения общего количества кадров на единицу с последующим исключением последнего кадра. В нашем случае число кадров будет равно 6, а не 5, повороты будут на 72 градуса (0, 72, 144, 216, 288, 360), но последний ключевой кадр (шестой) мы исключим из рендеринга, оставив только нужные нам пять. Движение станет плавным и без "запинок".

Завершая разговор об анимации, можно лишь повторить прописную истину: чем больше в анимации кадров, тем плавнее она выглядит, что очень важно для любых игр. Но это теория. На практике нужно, конечно, учитывать ограничения на объем игры и ее производительность.



Создание анимации — один из самых трудоемких этапов работы над игровой графикой.



Занимаясь внутренним интерфейсом игры, мы старались найти для него совместимую с игровым полем цветовую гамму.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс игры — ее важная составляющая, как и само игровое поле, и требует не менее основательной проработки. В нашем проекте существуют два типа интерфейса: внутренний — то самое информационное поле, которое находится рядом с игровым, и внешний — то, что вы видите перед началом собственно игры.

Создавая интерфейс к игре, надо учитывать следующее:

1. Интерфейс не должен выделяться по отношению к игровому полю, напротив, он должен дополнять его.
2. Любой игровой интерфейс необходимо разбить на информационные блоки и сгруппировать их друг относительно друга в зависимости от важности предоставляемой информации.
3. Нужно добиться визуальной доступности информации: все элементы должны находиться в зоне видимости и не требовать отвлечения от игрового процесса.

Занимаясь внутренним интерфейсом игры, мы старались найти для него совместимую с игровым полем цветовую гамму. В данном случае приглушенный синий и зеленый неплохо дополняют друг друга. Чтобы достичь максимальной связи с игровым полем, было решено сделать обрамление информационного поля из элементов такой же формы, что и стены лабиринта в игре.

Элементы интерфейса должны быть "по массе" сопоставимы с



Внешний интерфейс — это то, что встречает нас в самом начале игры. Здесь было важно намекнуть игроку на 3D-интерпретацию "Пакмана"...

элементами игры, иначе может получиться так, что информационное поле будет восприниматься отдельно — будто оно взято из чужой игры. В нашем случае названия информационных блоков в интерфейсе сопоставимы с размерами главных героев, цифры и буквы — с размерами стен лабиринта на игровом поле, и т.д.

Внешний интерфейс — это то, что встречает нас в самом начале игры. Здесь было важно намекнуть игроку на 3D-интерпретацию "Пакмана", что и было сделано путем придания кнопкам некоторой объемности. Весь внешний интерфейс был реализован в Adobe Photoshop, с использованием внутренних эффектов этой программы.

УДОБСТВО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Весьма интересным моментом в создании графики к игре является вопрос удобства ее использования (usability) для игрового поля. Под удобством использования понимается внесение в игру типологических отличий основных действующих лиц и тех объектов, которые непосредственно участвуют в игровом процессе.

Все объекты в игре можно разбить на типы. Каждому из них присваиваются свойства, которые помогают игроку визуально безошибочно определять, что это за объект. Особенно это касается таких элементов игры, как отрицательные и положительные герои (если они имеются в игре). Этими свойствами могут быть: цветовая гамма; детализация героев; характерные детали, присущие только определенному типу; вид анимации или характерное движение для какого-то типа.

Работая над игрой, мы применяли перечисленные свойства к определенному типу объектов. Мне кажется, это хорошо заметно в серии монстров и оформлении бонусов.

ИТОГИ

Подводя итог всему сказанному выше, можно вывести принципиальные моменты, которые помогут создать графическое оформление к небольшой игре. По сути это маленький план, придерживаясь которого, можно начинать трудиться на дизайном игры:

1. Аналитическая работа, предшествующая созданию графики.
2. Выработка концепции дизайна игры, основывающейся на выводах анализа (п. 1).
3. Разработка технического задания на создание графики к игре (подробное описание всех этапов в процессе реализации дизайна).
4. Реализация главных действующих лиц игры.
5. Определение пропорционально удобного соотношения между игровым и информационными полями.
6. Создание остальных графических элементов игры.
7. Создание анимации для динамичных элементов игры.
8. Внутренний и внешний интерфейсы игры. EXE

ВЕДЕНИЕ ПЕРЕГОВОРОВ ДЛЯ УДОВОЛЬСТВИЯ И ПРИБЫЛИ

Стив ПАВЛИНА,
исполнительный директор Dexterity Software

Большинству независимых разработчиков рано или поздно приходится впервые вести переговоры об условиях контракта — например, когда они приносят свою игру к издателю. И многие из них обнаруживают, что их ловко "обошли", воспользовавшись отсутствием у них умения торговаться. Эта статья попытается дать вам базовое понимание того, как добиться честной сделки.

Первое, что стоит помнить, — это три переменные в каждых переговорах: время, информация и власть.

ВРЕМЯ

Правило гласит: тот, у кого меньше ограничений по времени, имеет преимущество в любых переговорах.

Если к вам приходит издатель и говорит, что ему нужен продукт к Рождеству, вы понимаете, что у него есть жесткий срок, и это дает вам преимущество. Когда это возможно, всегда пытайтесь узнать, планирует ли вторая сторона конкретный срок окончания работы. Тот, у кого срок более жестко ограничен, часто готов пойти на уступки в последнюю минуту, лишь бы успеть вовремя. Более того, самые большие уступки обычно делаются сразу после того, как срок только что прошел. Как правило, дата сдачи работы может сдвигаться на несколько дней, и как только первый срок минует, люди становятся более уступчивыми, если им все еще нужен этот продукт.

Время может влиять и на сами переговоры, если оно ограничено. К примеру, если вы летите на встречу, чтобы подписать контракт, и ваши партнеры знают, когда вы отправляетесь обратно, они могут попытаться "притормозить" в начале, оставив самые важные вопросы на последние минуты, когда вам придется делать уступки.

Словом, вы всегда отдаете преимущество, если должны достичь соглашения к определенному сроку. Избегайте такой ситуации, когда только можете. Эффективнее всего вести переговоры, когда вторая сторона чувствует, что вы вообще никуда не торопитесь. Кстати, относительно высокий процент договоров подписывается в пятницу. Люди чувствуют давление, вынуждающее их закончить дело именно в этот день, чтобы все могли со спо-

СТИВ ПАВЛИНА: ВВЕДЕНИЕ В МАЭСТРО, ИЛИ ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩИХ ВЫПУСКАХ "ПОЛИГОНА"

На свете есть люди, на которых равняются окружающие. Столпы, титаны, не только достигшие чего-то в жизни сами, но и готовые поделиться опытом с окружающими. В области компьютерных игр, распространяемых по принципу shareware, такой человек — безусловно, Стив ПАВЛИНА (Steve Pavlina), сайт которого, www.dexterity.com, не только кормит его семью, но и помогает его коллегам (и даже конкурентам) жить и работать лучше и умнее.

Мы связались с маэстро с просьбой об использовании его многочисленных публикаций, посвященных условно-бесплатному игроделанию, — и немедленно получили ответ: "Само собой, печатайте на здоровье!". После чего возник непростой вопрос: что же из всего доступного богатства публиковать? Одних только статей Стив написал почти два десятка — на самые разные темы. В итоге решили так: скрепя сердце отказаться от целого пласта, посвященного самосовершенствованию, мотивации, психологическим методам, позволяющим более эффективно использовать рабочее (а заодно и появляющееся при этом свободное) время. Жаль, конечно, но на сайте их можно прочесть в оригинале, если уж вам того сильно захочется, а к играм отношение у них, увы, довольно косвенное.

Остались три темы: психология бизнеса, собственно shareware и его принципы, технологии программирования и разработки. Технологию отложим, ибо пока должно хватить материала от фирмы Alawar, который в следующем номере как раз завершается, shareware подождет по той же самой причине — для начала об этом способе продаж расскажет (чуть позже) директор "Алавара" Александр Лысковский, а затем Стив предложит методы увеличения получаемых денег и способы планирования бизнеса. А вот тема, связанная с психологическими приемами, которые пригодятся вам сразу после (а то и во время) написания первой же игры, должна очень понравиться тем, кто, воодушевившись кодом "Пакмана", только что созданным на ваших глазах, решил и сам всерьез заняться разработкой.

В этом номере вы прочтете материал, который в оригинале носил звучное рекламное название "Basic Negotiating for Fun and Profit". Статья посвящена невероятно важному этапу разработки игры, который ждет почти всех, успешно решивших все технологические и творческие проблемы. Игра создана — и что же дальше? Как получить за нее деньги? Один из подходов, самостоятельная продажа ее по принципу shareware, будет описан через номер (мы надеемся) руководителем фирмы Alawar, но большинство программистов и художников вряд ли способны самостоятельно заниматься маркетингом, тратить долгие дни на рассылку программы по сайтам, поддержку пользователей, отправку им ключей и т.п. Такие авторы захотят пойти к издателям и "сдаться им с потрохами". Вот тут-то им и понадобится руководство по правильному ведению переговоров.

Тех, кто успешно применит его, получит толстую пачку купюр и не потеряет при этом головы (как в прямом, так и переносном смысле), ждет следующий этап: раз уж это интересно и денежно одновременно, почему бы не сделать игроделие основной работой? Вот об этом — в следующий раз: статья Стива "Going Full-Time". А дальше... Дальше — описанные выше технологические методики и способы работы в shareware-бизнесе.



Penguin Puzzle. Здесь и далее приведены скриншоты из игр, созданных Стивом Павлиной.

койной душой наслаждаться выходными, зная, что сделка совершена.

ИНФОРМАЦИЯ

Правило информации заключается в том, что сторона, имеющая лучшую, более полную информацию, всегда имеет преимущество.

Разузнайте как можно больше о второй стороне, особенно о том, как эта сделка вписывается в общую ситуацию. Если это компания, выпустившая акции, — получите копию их годового отчета и посмотрите, как меняется цена их акций. Прочтите их пресс-релизы, сходите на веб-сайт, узнайте о них все, что сможете. Воспользуйтесь тем, что как раз небольшой, независимый разработчик имеет преимущество, ведь информация о крупной компании легко доступна, а о нем, напротив, очень скудна и найти ее весьма сложно.

К примеру, если к вам обратился издатель, узнайте, какие еще продукты он опубликовал, отследите их разработчиков и свяжитесь с ними. Узнайте, что они думают о сотрудничестве с этим издателем. Попросите у самого издателя связать вас с разработчиками, с которыми он имел дело, и если в ответе прозвучит отказ — это серьезный звоночек.

Недавно я получил предложение от незнакомого мне публикатора. Первое, что я сделал, — заглянул на его сайт, нашел там список разработчиков, чьи продукты он уже издал, и послал короткое электронное письмо каждому из них. Почти все ответили, и ответы эти были очень конкретными и весьма негативными. После этого я почти сразу отверг предложение. Иногда правильная информация может подсказать вам, что переговоры даже не стоит начинать.

Сделайте свою домашнюю работу! Если вы обсуждаете со своим боссом повышение зарплаты, будет очень полезно знать как можно больше о системе выплат в игровом бизнесе. Если вам платят меньше, чем в среднем по индустрии, укажите на это боссу, когда просите прибавки, — и вы получите неплохой рычаг для давления на него. Если издатель предлагает вам контракт, выясните, насколько конкурентоспособны его проценты и авансовые платежи. Если цифры ниже средних, укажите на это издателю — и вы создадите давление, которое может помочь получить лучшие условия. Если у вас нет какой-то информации, вы теряете преимущество. Неплохо искать ее в группах новостей и на Интернет-форумах.

ВЛАСТЬ

Правило власти заключается в том, что преимущество у той стороны, которая “выглядит” сильнее.

Власть — это козырь в любых переговорах. Если попытаться дать определение власти, то это возможность одной стороны создать давление на другую. Скажем, у вашего босса есть преимущество в переговорах, поскольку у него есть власть уволить вас или повысить в должности. Но если вы незаменимый работник, без которого компания не выживет, то и у вас уже немало власти. Заметьте, что власть — категория воспринимаемая, то есть она работает только тогда, когда другая сторона знает о ее наличии. Лучшие на свете мастера переговоров — маленькие дети, которые запросто могут заорать на всю улицу. Это ничуть не волнует самого ребенка, но создает немедленное давление на его родителя.

Отношение к потенциальной сделке может весьма заметно изменить ваш объем власти. Если вам позарез нужен контракт, чтобы заплатить за квартиру, и другая сторона это знает, то у нее серьезное преимущество. Если же вам эта сделка не особенно нужна, а у второй стороны речь идет о жизни или смерти, то преимущество уже у вас. В любой сделке, связанной с публикацией вашей игры, надо стараться, чтобы у издателя сложилось впечатление, что вам этот договор не нужен, даже если это не так. Это помогает поднять уровень вашей власти в глазах издателя. Как только вы осознали, что эта сделка просто обязана совершиться, вы немедленно теряете изрядную долю власти и, скорее всего, в последнюю минуту пойдете на уступки, о которых потом будете жалеть. Относитесь к каждой сделке, как к подарку, который вы можете принять, а можете — безнаказанно отвергнуть. Пока контракт не подписан, всегда будьте готовы к тому, что вы не достигнете соглашения.

Три переменных — время, информация, власть — помогут вам заранее понять, какое давление вы сможете оказать в любых переговорах. Голодный человек не получит хороших условий при покупке еды, как и человек, который не знает настоящую цену еды, да и у человека, имеющего всего один источник еды, это тоже не выйдет.

ВЗАИМОВЫГОДНО, ИЛИ НИКАКИХ СДЕЛОК!

Я вел множество переговоров о сделках и считаю, что это в интересах обеих сторон, чтобы они стремились к взаимовыгодному результату. Только такие сделки добираются до финиша. Те же, где заметен перекос в чью-то сторону, очень часто



Fitznik.



Aargon Deluxe Gold.

рассыпаются по дороге или же заканчиваются судебными разбирательствами и сожженными мостами. Когда вы обговариваете условия, подыскивайте решения, которые удовлетворят нужды обеих сторон, а не только ваши. Когда издатель посылает мне договор, где все пункты — в его пользу, я немедленно понимаю, что имею дело с переговорщиком типа "победитель". Я ни разу не добился хорошей сделки, когда изначальный договор был сильно перекошен. Честный издатель обычно начинает разговор с честного договора. Если вы качаете головой над каждым абзацем, лучше всего сразу отказаться. Это сэкономит вам немало времени. Неоднократно мне приходилось отсылать первый контракт обратно и запрашивать второй, настоящий. Если после этого издатель прикидывается дурачком, я немедленно понимаю, что они ищут идиотов, а значит — пора уходить.

ЗАРАНЕЕ ОПРЕДЕЛИТЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО

Прежде чем начинать переговоры, определите, что вам "необходимо", что "желательно", а что "не годится". Скажем, вы можете посчитать, что 20% прибыли — это очень хорошо, 10-15% — приемлемо, а меньше 10% — не годится. Если вы решите это заранее, то спасете себя от уступок, о которых потом будете жалеть.

ВСЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НА БУМАГЕ

Никогда не подписывайте контракт, не отражающий в деталях то, о чем вы договорились устно. Иногда издатель говорит вам одно, а затем посылает контракт, содержащий нечто совершенно другое. На вопрос "в чем дело?" он обычно отвечает: "Это наш стандартный договор, все его подписывают". А затем долго рассказывает, как сложно менять стандартный контракт. Не верьте. Как только вы его подпишете, никакие устные соглашения не будут иметь силы. Даже если все происходило с самыми лучшими намерениями, люди могут уйти из компании, а те, кто их заменит, не будут ничего знать о ваших устных договоренностях и будут действовать по подписанному договору. Это случалось и со мной, причем неоднократно. Если вы не записали что-то в контракте — этого не существует.

НЕ ТОРГУЙТЕСЬ С САМИМ СОБОЙ

Если вы сделали предложение, а ваш собеседник его отверг, всегда ждите встречного предложения. Никогда не говорите: "5000? Нет? Хорошо, а как насчет 4000?" Когда ты торгуешься сам с собой, победить невозможно. Один издатель недавно предложил мне 5000 долларов аванса за издание игры. Я сказал ему, что этого мало. Он подумал — и предложил 10000. А вдруг мне подошла бы цифра 7500? Я немедленно понял, что имею дело с неопытным человеком. Ему следовало бы спросить у меня, чего я хочу. Я мог бы запросить 10000 — и мы в итоге сошлись бы, скажем, на 8000. А он вместо этого сам поднял планку до 10000, так что, даже если он уже закончил аукцион с самим собой, я бы предложил 15000 или 20000 — и в итоге мы бы сошлись на гораздо большей сумме, чем я мечтал. Я просто обожаю, когда люди это делают. Каждый раз, как ваше предложение отвергается, ждите встречного. И, само собой, всегда следует пытаться заставить другую сторону первой назвать цифру, когда речь идет о деньгах.

ВСЕ ОБСУЖДАЕМО

Ну, почти все. Считайте первое предложение в любой сделке только стартовой позицией для переговоров. Я никогда не подписывал предложение от издателя в том виде, в каком оно пришло ко мне в первый раз, как бы я его ни хотел. Всегда возникают какие-то изменения, ведь в любых взаимоотношениях у сторон есть слегка разные цели и пожелания, и их надо учесть. Если другая сторона жестко настаивает на чем-то, попробуйте найти что-то другое, где ваши партнеры более гибки. Если не удается договориться о большем проценте с продаж, к примеру, запросите больший аванс или попробуйте получить минимальную гарантированную месячную выплату. Если сделка не кажется вам честной, а другая сторона не идет на уступки вообще ни в чем, то почти наверняка на вас хотят нажиться. Видимо, лучшим для вас будет просто отказаться от контракта.

Обычно можно отличить честного партнера по тому, с каким интересом он подходит к учету пожеланий ОБЕИХ сторон. Цель честного переговорщика — решить проблемы, стоящие на пути к сделке, чтобы обе стороны оказались победителями.

Поймите и примите, что не каждой сделки стоит добиваться. По моему опыту, большинство сделок, связанных с изданием игр, не достойны того, чтобы их добиваться. Если вы хотите узнать больше о ведении переговоров, я бы порекомендовал книги "You Can Negotiate Anything" Херба Коэна (Herb Cohen) и "Secrets of Power Negotiating" Роджера Доусона (Roger Dawson).

Перевод с английского **Господина ПЭЖЭ**.



Dweep.

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

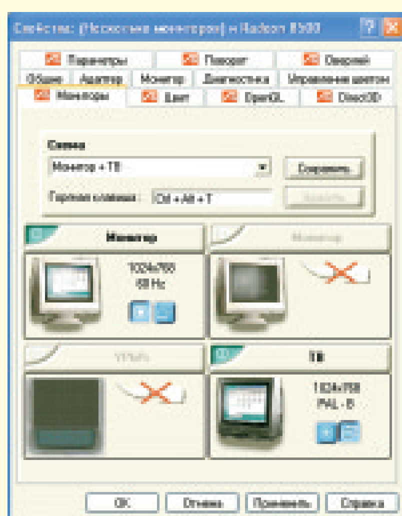
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НА ТЕЛЕ ВАШИХ ЭКРАНОВ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Само желание вывести рафинированную компьютерную картинку на ТВ-экран вместо монитора, на первый взгляд, кажется явно регрессивным. Не так уж далеки и легко поддаются оживлению в памяти те времена, когда телевизор вынужденно исполнял роль монитора (роль же компьютера отводилась знатным брэндам — помните? — БК, “Агату”, “Спектруму”, “Поиску” и т.п.).

Стр. 106



ТЕСТИРОВАНИЕ I ЖК-МОНИТОРЫ

LCD SEEK

Дмитрий ЛАПТЕВ

Продолжаем поиск лучшего ЖК-монитора! Претендентов на это звание снова набралось в количестве, успешно превратившем тестовую лабораторию (по совместительству — редакция Game.EXE) в средних размеров склад оргтехники.

Стр. 123



ТЕСТИРОВАНИЕ I ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ

НОВОЕ СЕДЛО ДЛЯ CELERON



Николай РАДОВСКИЙ

В разгар летнего марева, когда даже морозильник не спасал от суицида наш 25-процессорный Quake-сервер, в бронированный отсек тестовой лаборатории проник курьер. В доставленном пакете с пупырышками прятался квадратный чип с 478 ножками, до последнего бита похожий на Pentium 4.

Стр. 109

ТЕСТИРОВАНИЕ I ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

ШНУР НА ЗАКАТЕ



Алексей КАРДО

Итак, перед вами самые, пожалуй, последние модели манипуляторов сезона “Игровое лето-2002”...

Стр. 112

ТЕСТИРОВАНИЕ I ВИДЕОКАРТЫ

SUMMER SUMMARY

Николай РАДОВСКИЙ, Дмитрий ЛАПТЕВ

...лето — традиционно мертвый сезон для IT-компаний, урожай, на первый взгляд, более чем скромный: всего два новых, достойных внимания GPU. Зато каких!



Стр. 116

ТЕСТИРОВАНИЕ I ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

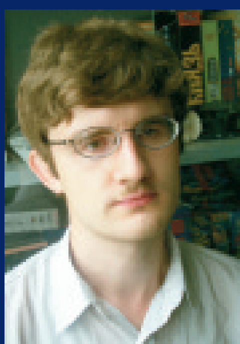
ЧЕБУРАШКА, МИЛЫЙ

Ашот АХВЕРДЯН

...после доски для компьютерного скейтинга приверженцам здорового компьютерного образа жизни решили предложить мотоциклетный руль. Встречайте, теперь и на родине слонов.

Стр. 121





НА ТЕЛЕ ВАШИХ ЭКРАНОВ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Само желание вывести рафинированную компьютерную картинку на ТВ-экран вместо монитора, на первый взгляд, кажется явно регрессивным. Не так уж далеки и легко поддаются оживлению в памяти те времена, когда телевизор вынужденно исполнял роль монитора (роль же компьютера отводилась знатным брэндам — помните? — БК, "Агату", "Спектруму", "Поиску" и т.п.). От одних лишь воспоминаний накатывается слеза, не столько ностальгическая, сколько вызванная имевшим место безобразным качеством отображения текста и мелких деталей.

Тем не менее резон использовать TV-Out есть и сейчас, поскольку телевизор обладает ценной возможностью безо всякого антиалиазинга отменно сглаживать контуры предметов. Отчего изображение получается гладким даже на 29-дюймовом экране при смехотворном разрешении 800x600 точек (или около того). Меньшее разрешение, как вам известно, положительно сказывается на величине fps, а нам только этого и надо, не так ли?

НАЙДЕН ВЫХОД

Ревизуя видеокарты, мы обычно уделяем минимум внимания их "побочным" способностям, полагая, что едва ли плата, не слишком успешная в части основных параметров (скорость и качество объемной и плоской графики), возьмет верх в тесте за счет лишь лучшей реализации ТВ-выхода. Но это не означает, что у всех карт, несущих на себе характерный S-Video-разъем, одинаковое качество и возможности выхода на широкий & голубой экран. По мере возрастания этих способностей все карты можно разделить на две группы:

1. Видеокарты на чипах TNT2, GeForce256, GeForce2 (GTS, Ti), GeForce3, Radeon и прочие "одноголовые" платы, имеющие единственный RAMDAC. ТВ-кодек в таком случае питается тем же самым сигналом, что и монитор; следовательно, позволяется лишь продублировать одно и то же изображение на оба экрана. С учетом скромных частотных характеристик большинства телевизоров на разрешение и частоту накладываются жесткие ограничения: до 1024x768 точек и 50-60 Гц соответственно. Монитор, помещенный в столь кошмарные условия, начинает жутко мерцать, и его можно просто выключить, ведь главная задача — поиграть, используя в качестве монитора телевизор, — достигается стопроцентно. Нет никакой нужды в поддержке со стороны самих игр, падение производительности от включения такого ТВ-выхода — на уровне, от нуля до нескольких процентов.

2. Карты в той или иной степени, относящиеся к "двухголовым": GeForce2 MX (технология TwinView), Radeon модели 7500 и старше (HydraVision), Matrox Gxx0 (DualHead), GeForce4 (nView). Здесь возможны варианты поинтереснее. Как минимум, допускаются разные сочетания разрешения и частоты обновления для монитора и телевизора. Творчески потрудившись над настройками, можно перенести окошко с оверлеем* на телевизор, развернуть его там на весь экран, тогда как на мониторе останется полноценный рабочий стол. Наконец, сам рабочий стол можно расширить на телевизор — по аналогии с тем, как это делается на двух мониторах. Но этот режим практически неприменим в играх, поскольку суммарное разрешение двух экранов получается нестандартным. Впрочем, широкоэкранный Surround Gaming уже начинает входить в моду (в первую очередь стараниями Matrox и ее "трехголовой" карты Parhelia), и, возможно, со временем игроразработчики начнут проявлять большую заботу по отношению к счастливым обладателям многомониторных конфигураций.

Помимо "идеологического" деления, физически ТВ-кодек тоже реализуется по-разному. Так, видеокарты на GeForce-чипах обычно несут на себе примерно равные по качеству и функциям микросхемы от Chrontel, Philips, Conexant. ATI не жалеет для своих Radeon'ов мощной микросхемы Rage Theatre, способной обслужить не только ТВ-выход (этот же чип ставится на мультимедийные "комбайны" ATI All-In-Wonder — видеокарты с ТВ-тюнером и полным комплектом видеовходов и выходов). Качество TV-Out от ATI традиционно отмечается как весьма высокое. Но еще ближе к идеалу подобралась реализация ТВ-выхода на картах фирмы Matrox, самого стреляного специалиста по "двухголовым" платам. С

* Под оверлеем понимается та часть экрана, чье изображение выводится не через стандартный видеобуфер, а из самостоятельного участка видеопамяти при помощи средств DirectX и "специфической" аппаратуры видеокарты — DVD-декодера, 3D-ускорителя, ТВ-тюнера и т.п.

недавних пор ТВ-кодек стали активно интегрировать в графический процессор (GeForce4 Ti и MX). Но о качестве такого варианта мне пока сказать нечего, так как все виденные мною карты на GeForce4 дружно игнорировали это свойство GPU, а для организации TV-Out пользовались теми же внешними кодеками Conexant и Philips на плате.

ДЕЛА ЖЕЛЕЗНЫЕ

Большинство видеокарт комплектуются 4- или 7-контактными выходами S-Video. Если на телевизоре есть S-Video-вход, проблемы, естественно, не возникает. Но многие, даже относительно свежие, аппараты обходятся лишь композитными RCA-входами под “тюльпан”, и, если в комплекте с видеокартой нет соответствующего переходника, его придется купить. Или сделать самому. Как ни странно, последний подход может оказаться более правильным, потому что многие обыкновенные переходники решают проблему в лоб, а именно смешивают сигналы цветности и яркости. Между тем большинство ТВ-кодеков выводят на свободную ножку S-Video-разъема уже готовый композитный сигнал, куда более достойного качества, чем то, на которое способны внешние преобразователи. Так, Rage Theatre использует для этой цели среднюю ножку в верхнем ряду семиконтактного разъема, а Conexant BT86x — четвертую в 4-контактном разъеме (верхнюю левую, если смотреть на разъем видеокарты, а не кабеля).

Видеокарты Matrox Gxx0 и Parhelia отличаются тем, что любой видеосигнал (как в композитном, так и S-Video-формате) можно снять со стандартного VGA-разъема карты. Соответствующие кабели должны быть в комплекте с картой, о чем стоит отдельно позаботиться, иначе придется браться за паяльник — готовых в продаже не найти. Карты же ATI All-In-Wonder имеют выходы оригинальной конструкции и традиционно поражают воображение обилием шнуров и переходников на все возможные случаи жизни.

Но S-Video (не говоря уж об RCA) ни в коем случае не является идеальным видеоинтерфейсом. Самый правильный принцип известен давным-давно, и именно он используется для подключения к видеокарте обычных аналоговых мониторов: три сигнала цветности (RGB) передаются каждый по своему собственному проводу, отдельно от них коммутируются служебные входы-выходы и синхронизация. Причем для реализации такого основательного соединения нет никакой необходимости тратиться на телевизор вроде Samsung Plano с VGA-входом. Подойдет практически любой современный агрегат со SCART’ом (это продолговатый 21-контактный разъем), на который можно подать видеосигнал — композитный, S-Video, RGB.



Загвоздка здесь лишь в том, что обычный компьютерный VGA-сигнал отправлять на SCART нельзя, поскольку: а) видеокарты Matrox выводят “телевизионный RGB” на все тот же общий VGA-разъем и б) на некоторых ASUS’овских картах можно снять RGB с 7-контактного разъема S-Video. Остальные карты могут требовать доработки, вполне осуществимой энтузиастами. Во всех случаях потребуется изготовить особый кабель. Чтобы не задерживаться на этом частном случае, просто привожу список сайтов, посвященных вопросам подключения “по всем правилам”:

www.3dnews.ru/reviews/video/tv-out2 — здесь есть разводка всех существующих видеоразъемов;

www.chrontel.com/pdf/an28.pdf — спецификация чипов Chrontel;

www.mpeg.boom.ru/asus.htm — пример подключения видеокарт ASUS по RGB;

www.mpeg.boom.ru/scart.htm — то же самое для карт Matrox.

В заключение несколько ремарок, касающихся аппаратных вопросов сопряжения ТВ и компьютера.

Если в экранных свойствах закладка, соответствующая включению ТВ-выхода, остается неактивной (несмотря на то что кабели подключены), это обычно сигнализирует о недостаточном сопротивлении видеовхода у телевизора (должно быть не менее 75 Ом). Встречаются рекомендации подпаять балластное сопротивление параллельно телевизионному входу, но лучше (для качества картинки) “обмануть” драйвер. Например, для видеоплат на ATI Radeon можно попытаться активизировать закладку, соединив ТВ-выход на видеокарте с композитным видеовыходом (не входом!) телевизора. Теперь кнопка в “Свойствах”, включающая ТВ, станет активной, нажмите ее и сохраните настройки в качестве новой схемы настроек (можно закрепить за ней последовательность “горячих клавиш”). После чего можно будет подключить телевизор к видеокарте нормальным способом и впредь активировать TV-Out сохраненной комбинацией клавиш. А можно попробовать и более простой рецепт: замкнуть контакты композитного выхода видеокарты 75-омным сопротивлением, что тоже должно привести к активации закладки в драйверах, после чего, как и в предыдущем случае, можно будет включить ТВ-выход и сохранить это достижение в качестве новой схемы настроек.

В невысоком качестве изображения (рябь, полосы и т.п.) чаще всего бывают повинны (в порядке убывания вероятности): соединительный кабель, заземление (точнее, его отсутствие у компьютера) и “шумящий” или дохленький блок питания в компьютере. На кабеле, как нетрудно догадаться, рекомендуется не экономить, композитную и RGB-разновидности соединений лучше всего строить на обычном 75-омном телевизионном коаксиале. S-Video-соединение теоретически тоже можно протянуть коаксиальными кабелями (их потребуется два), но только в том случае, если вам необходимо разнести телевизор и компьютер на 7 и больше метров; на небольших расстояниях с задачей отлично справляется любой фирменный удлинитель S-



Video. О способах заземления компьютера можно, наверное, сочинить отдельный трактат, коротко же заметим, что приличный результат дает заземление на экранирующую оболочку коллективной антенны. А чистое питание очень важно для аналоговых цепей, поэтому смена БП на заведомо качественный агрегат иной раз разительно преображает картинку.

F.A.Q.

Программные проблемы с ТВ-выходом и способы их решения сильно разнятся в зависимости от модели видеокарты, драйверов и пользовательских ожиданий.

Впереди всех, как легко догадаться, — все тот же Matrox со своей PowerDesk. Эта программа позволяет сделать практически все, ради чего владельцам остальных карт приходится править реестр, подбирать единственно верную версию драйверов и т.п. А именно: выводить полноэкранный оверлей на телевизоре, сохраняя рабочий стол на мониторе, масштабировать изображение независимо на мониторе и телевизоре (в частности, можно подогнать картинку по кромке экрана), расширять рабочий стол на оба экрана. Настраивать здесь что-либо методами ковыряния в реестре желания и необходимости не возникает.

ATI старается не отставать и активно шлифует свои драйвера. Для беспрепятственного вывода полноэкранного изображения игры на телевизор может потребоваться установить в свойствах экрана режим Master для ТВ-выхода (кнопка с пиктограммой в виде кружка); монитор, следовательно, будет считаться вторичным (Slave). Для удобства за этой схемой тоже можно сохранить "горячую клавишу". Гурманам же предлагается следующая любопытная возможность: оставить монитор как Master, а телевизор — Slave и в закладке Overlay поставить галочку в строке Theater Mode. Теперь при активизации режима оверлея на мониторе телевизор будет отображать его полноэкранную копию (изображение автоматически растягивается на весь экран). Таким образом можно, например, смотреть DVD, MPEG4 и тому подобную видеопродукцию на телевизоре, одновременно запуская любые программы на свободном мониторе.

nvidia тоже ритмично штампует Detonator'ы, и, к счастью, практически любая из современных версий драйверов поддерживает все функции, связанные с ТВ-выходом (впрочем, потратив время на собственноручное тестирование различных "детонаторов" с доставшейся вам версией ТВ-кодека, можно найти существенные отличия в драйверах и в итоге выбрать лучший). В свойствах экрана в настройках xxView можно включить режим Clone (одинаковое изображение на ТВ и мониторе), при необходимости также (по щелчку правой кнопкой на изображении телевизора или второго монитора) можно сделать его "Основным дисплеем". Запустить вышеупомянутую "фичу" с выводом полноэкранного оверлея на ТВ сложнее, понадобится внедриться в самую гущу настроек. А именно: в "Свойствах экрана" в фирменной nvidia-закладке GeForceXX нужно нажать кнопку "Дополнительные свойства...", далее выбрать закладку "Элементы управления наложением", нажать кнопку "Управление видеоотражением", выбрать в качестве "Полноэкранного устройства" "Дополнительный дисплей" и поставить галочку в строке "Разрешить драйверу выбирать режим полного экрана". Всё!

Поскольку ни одно из "компьютерных" разрешений экрана не соответствует характерным для видеоформата PAL 720x576 точкам, будет неплохой идеей добавить это разрешение в реестр и применять его с телевизором (что иногда позволяет, например, убрать черное обрамление и использовать всю эффективную площадь ТВ-экрана). В случае видеокарт на чипах ATI Radeon (а также Rage128) нет никакой необходимости наведываться для этого в реестр — спасибо нескольким отличным утилитам, к примеру, Radeonator (http://radeonator.cjb.net), где можно активировать произвольные "Custom Resolutions".

А вот аналогичных специализированных программ для чипов nvidia мне не встречалось. К счастью, настройка здесь в меру простая. Если вы "живете" в Windows 98/ME, достаточно добавить в реестр новый раздел 720,576 по адресу:

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000\MODES\16

В его единственный параметр "по умолчанию" нужно внести список доступных разрешений (лучше всего это сделать по аналогии с соседними разделами, например, скопировать его из разделов 800,600 или 640,480).

Для Win2K и XP метод чуть более сложный. Сначала найдите в дистрибутиве драйвера файл nv4_disp.inf. Откройте его в любом текстовом редакторе, отыщите раздел с заголовком типа

NV17 (NV17) Supported Reference Modes

(где NV17 — внутрифирменное обозначение чипа (в данном случае это GeForce4 MX, для GeForce2 MX нужно искать NV11); полный список соответствий можно обнаружить в конце этого же inf-файла).

Следом за этой строкой приведены все доступные разрешения и соответствующие им частоты обновления. Найдите там строку для разрешения 800x600:

HKR,, NV11_Modes, %REG_SZ_APPEND%, "32 800 600...

И добавьте перед ней описание нашего разрешения 720x576. Сделать это можно следующим образом:

HKR,, NV11_Modes, %REG_SZ_APPEND%, "32 720 576 60 70 72 75 85 100 120 0"

Если вам необходима поддержка 16-битного цвета, добавьте ее по аналогии в группу параметров, начинающихся с записи

HKR,, NV11_Modes, %REG_SZ_APPEND%, "16...

После редактирования потребуется обновить драйвер с использованием нового inf-файла.

НОВОЕ СЕДЛО ДЛЯ CELERON

Николай РАДОВСКИЙ

В разгар летнего марева, когда даже морозильник не спасал от суицида наш 25-процессорный Quake-сервер, в бронированный отсек тестовой лаборатории проник курьер. В доставленном пакете с пупырышками прятался квадратный чип с 478 ножками, до последнего бита похожий на Pentium 4. Есть мнение, что в сервере нашлось бы место и для 26-го процессора, кабы не глупая шутка: на металлической крышке новобранца кто-то выгравировал логотип Celeron.

Переселение Celeron в гнездо Socket 478 стало вполне логичным продолжением карьеры этих процессоров. Прежде они были недорогой альтернативой Pentium III и жили в тех же гнездах Socket 370, что и старшие братья. С тех пор как Pentium III вышли из моды, платформа Socket 370 устарела, и поддерживать ее на плаву ради недорогих процессоров стало невыгодно. Неудивительно, что Intel начинает постепенно переселять серию Celeron на одну платформу с Pentium 4.

Сегодня под нашим пристальным вниманием Celeron 1,7 ГГц — первый недорогой ЦП для Socket 478. В соперники ему выбран Duron 1300 — самый мощный среди бюджетных процессоров AMD.



Intel Celeron 1,7 ГГц.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Celeron 1,7 был препарирован на материнской плате Intel D845BG (чипсет i845 DDR), снабженной 256-мегабайтным модулем памяти PC2100 DDR SDRAM. Для сравнения мы также протестировали на этой платформе Pentium 4 2,0A (ядро Northwood, 512 килобайт кэша второго уровня). Duron 1300 был подвергнут истязаниям на плате Soltek SL-75DRV5 (чипсет VIA KT333) с 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM. Наконец, Celeron 1300, чьи результаты приведены ниже для сравнения, изучался на материнской плате ASUS TUSL2 (чипсет i815 Step B), укомплектованной 256 мегабайтами PC133 SDRAM. Все тестовые платформы были вооружены винчестером Seagate Barracuda ATA IV ST380021A и 3D-ускорителем ASUS AGP-V8200 T5 Deluxe (GeForce3 Ti500).

Производительность процессоров оценивалась в следующих играх: Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam: The Second Encounter v1.0, Max Payne v1.01, Dungeon Siege v1.0, Jedi Knight II v1.02a и Comanche 4 (демо-версия).

Игры запускались в бостонской версии Windows 98 SE с DirectX 8.1 в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

INTEL CELERON 1,7 ГГЦ

Цена	$85
Тактовая частота ЦП	1,7 ГГц
Эффективная частота системной шины	400 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Разъем	Socket 478
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	8 Кбайт/ 12000 микроинструкций
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Рецепт выпечки Celeron известен давно: нужно взять флагманский процессор, отрезать от него все “лишнее” и не забыть понизить его тактовую частоту вкупе с частотой системной шины. Этот способ не меняется годами, поскольку разрабатывать недорогие процессоры с чистого листа слишком накладно. Поэтому нет ничего удивительного в том, что новые Celeron приготовлены точно так же. Основой для них послужило ядро Willamette, верой и правдой поработавшее на первый Pentium 4, а лишними на этот раз были признаны 128 Кбайт кэша второго уровня, которые и были пущены под нож. Других жертв богу дешевизны, к счастью, принесено не было: Celeron 1,7 работает на быстрой 400-мегагерцовой системной шине и поддержива-

ет расширенные инструкции SSE2. Внешне он очень похож на своих старших братьев Pentium 4 и отличается только маркировкой, нанесенной на закрывающую ядро металлическую крышку.

Правда, выпускается он по устаревшему технологическому процессу 0,18 мкм. Это обстоятельство может показаться удивительным, если вспомнить, что предыдущие Celeron (ядро Tualatin) изготавливались по современной 0,13-микронной технологии. Дело в том, что архитектура NetBurst, лежащая в основе Celeron 1,7 и всех Pentium 4, позволяет взять двухгигагерцовую высоту даже 0,18-микронным процессорам.

На практике устаревший производственный процесс оборачивается двумя недостатками. Во-первых, новые Celeron рассеивают больше тепла, чем близкие по частоте 0,13-микронные Pentium 4 (например, Celeron 1,7 нагревался во время тестов на несколько градусов сильнее, чем Pentium 4 2,0A). Тем не менее никаких намеков на неприятности с перегревом подопытного даже в 35 градусную летнюю жару не возникало: штатные кулеры, поставляемые с коробочными версиями процессоров Intel, не только эффективны и просты в установке, но и практически бесшумны. К тому же Celeron 1,7, как и все Pentium 4, оснащен надежными средствами термоконтроля, оберегающими его от перегрева. Когда встроенный термодатчик определяет, что температура ЦП становится опасно высокой, он приводит в действие цепь, вдвое снижающую частоту процессора до тех пор, пока тот не охладится. Если не помогает даже это — срабатывает защита от критического перегрева, отключающая процессор (система в этом случае, конечно же, "зависает", но железо остается невредимым).

Во-вторых, 0,18-микронные ЦП Celeron вряд ли станут мечтой оверклокера. Напомним, что производимые по той же технологии Pentium 4 с ядром Willamette работали на частотах не выше 2 ГГц. А значит, не стоит ожидать от их наследников существенно больших достижений. Наш экземпляр Celeron 1,7 при штатном напряжении и охлаждении стабильно работал на частотах до 2,1 ГГц. За счет увеличения вольтажа и применения более мощных кулеров эти процессоры, возможно, удастся разогнать до 2,2 или даже 2,3 ГГц, однако лавры легендарного Celeron 300A, охотно разгонявшегося в полтора раза, им явно не по зубам. Вполне вероятно, что основанные на 0,13-микронном ядре Northwood будущие Celeron смогут повторить рекорд предка. По слухам, дебют этих процессоров запланирован на начало следующего года.

С установкой и настройкой Celeron 1,7 никаких трудностей не возникло. Эти ЦП могут работать на любой материнской плате с гнездом Socket 478. Желательно лишь перед их установкой обновить BIOS.

Результаты тестов Celeron 1,7 нас огорчили. В большинстве игр он отстал не только от Duron 1300, но даже от своего предшественника, работающего на 400 МГц медленнее. Этому обстоятельству не стоит удивляться, если вспомнить, что для архитектуры NetBurst характерно сочетание очень высоких тактовых частот с относительно небольшой производительностью в расчете на мегагерц. Проще говоря, "старые" Celeron исполняют за такт в среднем больше инструкций, чем их наследники, поэтому ветераны остаются вполне боеспособными даже несмотря на проигрыш в частоте. Немаловажно также, что прежние Celeron могут хранить вдвое больше данных в кэшах первого и второго уровней.

Острая нехватка кэша второго уровня очень сильно бьет по "игровой" производительности Celeron 1,7. Показательно, что Pentium 4 2,0A, по сути отличающийся от Celeron 1,7 только вчетверо большим кэшем L2 и 18-процентным преимуществом в тактовой частоте, уверенно опередил младшего брата более чем на 40% (!) почти во всех тестах. Объемный кэш сыграл в этой победе явно большую роль, чем перевес в частоте.

Справедливости ради стоит отметить, что в большинстве тестов отставание Celeron 1,7 от Duron 1300 трудно признать очень существенным. Исключениями явились Serious Sam 2 и Comanche 4, в которых процессор Intel оказался медленнее соперников более чем на 20%. Судя по всему, столь значительная разница в результатах вызвана нехваткой кэша второго уровня: часто используемый код или данные не помещаются в кэш, вынуждая процессор простаивать, ожидая поступления нужной информации из памяти. На наш взгляд, подобные провалы производительности слишком велики для того, чтобы оправдать скромную стоимость Celeron 1,7. Бесспорно, этот процессор легко справится с офисными и мультимедийными приложениями, однако любителям игр стоит все же предпочесть полноценный Pentium 4.

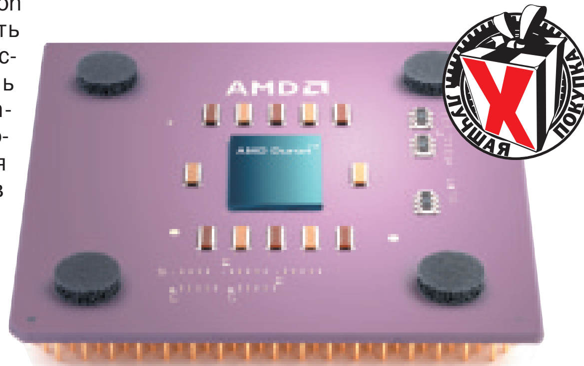
AMD DURON 1300

Цена	$65
Тактовая частота ЦП	1300 МГц
Эффективная частота системной шины	200 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV-6
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	64 Кбайт/ 64 Кбайт
Кэш второго уровня	64 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!, SSE



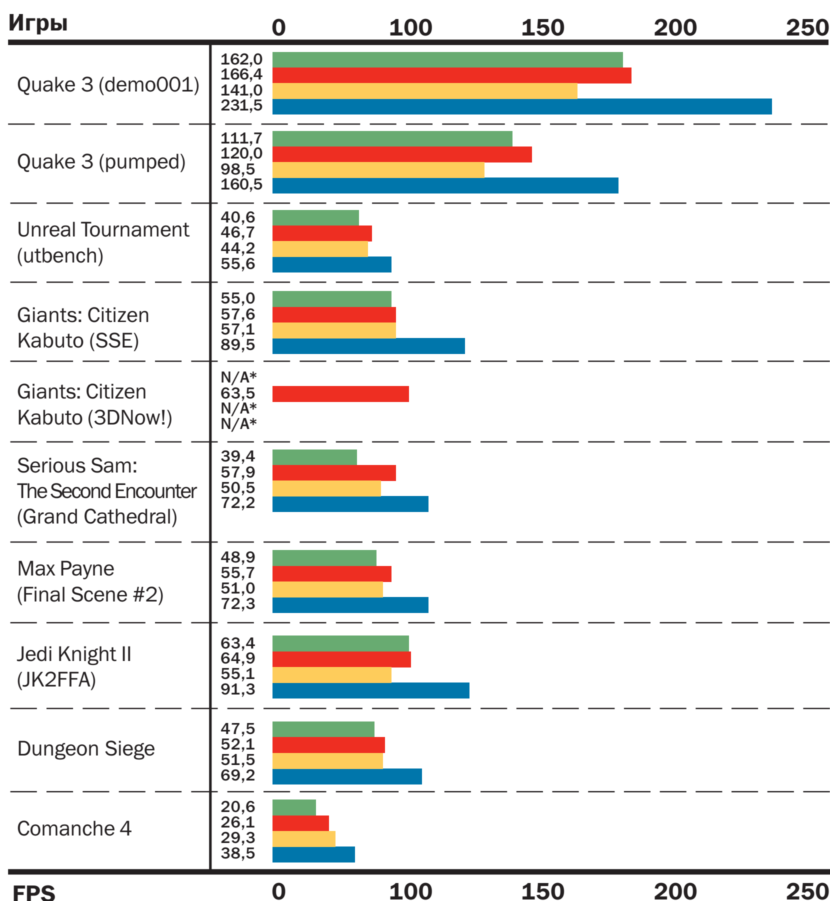
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,5**

От предшественника Duron 1200, премированного нами в марте, этот процессор отличается лишь тактовой частотой. Напомним, что Duron, работающие на частотах выше одного ГГц, фактически получены отпиливанием 192 Кбайт кэша второго уровня от старшего брата Athlon XP (128-килобайтный кэш первого уровня при этом остался в неприкосновенности). Следует отметить, что все процессоры AMD для Socket A оснащены так называемым исключающим (exclusive) кэшем второго уровня, хранящим лишь те данные, которые вытеснены из кэша первого уровня. Иными словами, информация, находящаяся в их 128-килобайтном кэше



AMD Duron 1300.

Intel Celeron 1,7 | Intel Celeron 1300 | AMD Duron 1300 | Intel Pentium 4 2,0A



*N/A – инструкции 3DNow! не поддерживаются процессором

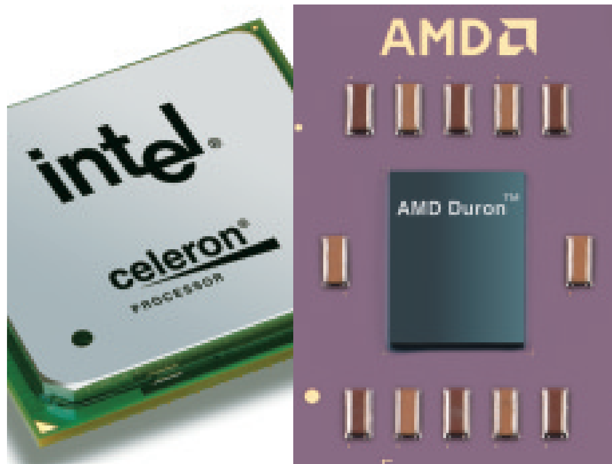
первого уровня, не дублируется в кэше L2. Поэтому эффективный объем всей кэш-памяти у Duron составляет 192 килобайта. Фактически эти процессоры способны кэшировать в полтора раза больше данных, чем Celeron 1,7.

В отличие от Athlon XP, все Duron работают на 100-мегагерцовой системной шине (напомним, что данные по EV-6 передаются дважды за такт, поэтому ее эффективная частота вдвое выше физической). Заниженная частота FSB несколько сдерживает производительность этих ЦП, ведь все самые популярные типы памяти (PC133 SDRAM и PC2100 DDR) работают на 133 МГц. Хотя материнские платы, построенные на чипсетах VIA и SiS, умеют тактировать память и системную шину асинхронно, максимальная производительность системы достигается только если FSB и модули памяти функционируют на одной частоте.

Потенциал разгона у Duron 1300 весьма скромен. Нам удалось поднять его частоту всего на 117 МГц. На бóльших скоростях он работал нестабильно даже при достойном охлаждении и увеличенном до максимума вольтаже. Тем не менее возможности для творчества любителям разгона эти процессоры тоже предоставляют. Как уже отмечалось выше, производительность системы можно увеличить, заставив ЦП и память работать синхронно. Для того чтобы уговорить Duron 1300 жить на 133-мегагерцовой FSB, его множитель необходимо уменьшить с 13 до 10, иначе процессор окажется разогнан до 1733 МГц, что, естественно, чревато. Хотя коэффициент умножения у всех новых Duron заблокирован, эту защиту нетрудно обойти: достаточно замкнуть каждую из пяти пар контактов серии L1, вынесенных на керамический корпус ЦП. Соединить контакты можно при помощи токопроводящего клея или тонкого графитового карандаша (детальные инструкции на этот счет нетрудно найти в Интернете). Отметим также, что не все платы с Socket A умеют изменять коэффициент умножения ЦП, поэтому при выборе платформы для Duron стоит убедиться в наличии соответствующих настроек.

Все Athlon XP и Duron, работающие на частотах выше гигагерца, оснащены встроенным термосенсором, позволяющим точно измерять температуру ядра. К сожалению, процессоры AMD до сих пор лишены какой бы то ни было защиты от перегрева, и заботы об их сохранности возложены на средства мониторинга материнской платы. Правда, далеко не все платы оснащены быстродействующими аналоговыми схемами, успевающими отключить процессор при опасном перегреве. Поэтому будьте особенно внимательны при установке кулера, иначе вы рискуете сжечь процессор только из-за того, что радиатор на нем был закреплен ненадежно.

В тестах производительности Duron 1300 уверенно опередил все Celeron. При этом он дешевле конкурентов, поэтому по соотношению “цена/производительность” Duron остается непревзойденным.



СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность российским представительствам корпораций **Intel** (www.intel.ru) и **AMD** (www.amd.ru), предоставившим для тестирования процессоры.

Отдельное спасибо фирмам **“Пирит”** (тел.: (095) 115-7101) и **IPLabs** (тел.: (095) 728-4101), любезно предоставившим тестовое оборудование.

ШНУР НА ЗАКАТЕ

Алексей КАРДО

Уходящий вместе с летом игросезон был весьма богат на новинки: вспомните хотя бы Nostromo n30, взявший в прошлом месяце "Наш выбор" и неофициальный приз за самый новаторский игровой манипулятор года (последнее, впрочем, после сегодняшнего теста может оказаться под вопросом, но не будем забегать вперед). Еще одна тенденция — заметное снижение цен на все виды контроллеров...

Что видно невооруженным взглядом на примере представленных в этом номере агрегатов. Итак, перед вами, пожалуй, самые последние модели манипуляторов сезона "Игровое лето-2002". Начнем, как водится, с геймпадов, самой популярной контроллерной разновидности.

THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 2

www.thrustmaster.ru

Цена	$13 (400 рублей)
Управление	8-позиционная крестовина
Число кнопок	12
(6 стандартных, 2 дополнительные и 4 шифта)	



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,5

Сюрприз, сюрприз: геймпад как две капли воды похож на нашего прошлогоднего победителя — Guillemot Digital Gamepad (см. #8'01). Хотя ничего удивительного в этом нет: приобретя известнейший американский брэнд, французская компания еще с прошлого года начала постепенное переименование своих манипуляторов в Thrustmaster'ы. И теперь почти весь модельный ряд Thrustmaster состоит из перелицованных геймпадов и рулей "Гильмо", а вот разработкой новых джойстиков, похоже, по-прежнему занимаются "летчики" "Трастмастера". (Тому свидетельством бескомпромиссный трастмастеровский HOTAS Cougar, ценой в пару телевизоров, или десяток обычных джойстиков TM, или 20-30 геймпадов Firestorm Digital 2, подробнейший отчет об общении с которым мы представим вам в следующем выпуске "Игрового железа". Автор материала — не менее бескомпромиссный Ашот Ахвердян.)

Ну а наш сегодняшний подопечный, даром что превратился из француза в американца (собранного, как и все в этом мире, в Китае), за год обзавелся модным черно-серебристым окрасом, двумя очень удобными кнопками рядом с крестовиной и подешевел — практически вдвое. Есть, правда, и одно негативное изменение: видимо, стремясь посильнее развести схожие модели, маркетологи Guillemot лишили геймпад двух очень удобных шифтов под средние пальцы (шестью шифтами оснащены более дорогие модификации с двумя мини-джойстиками). В остальном Firestorm Digital 2 по-прежнему на высоте: это очень удобный, обеспечивающий практически идеальный контроль за ситуацией геймпад. Особенно хороша у него крестовина.

Разумеется, два легких изъяна, отмеченных еще в прошлом году, остались на своем месте (основные кнопки было бы хорошо разместить полукругом, а крестовину — слегка сдвинуть к центру), но общего впечатления эта дизайнерская нестыковка не портит: единожды взяв манипулятор в работу, его не хочется выпускать из рук.



Thrustmaster Firestorm Digital 2.

THRUSTMASTER FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

www.thrustmaster.ru

Цена	$31 (950 рублей)
Питание	Две батарейки типа "AAA"
Управление	8-позиционная крестовина + 2 мини-джойстика
Число кнопок	10
(4 стандартных, 4 шифта, 2 дополнительных шифта)	

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Серьезно подешевели и беспроводные геймпады (хотя здесь резервы, несомненно, еще есть). Причем большинство моделей оснащено не медленными и капризными ИК-портами, а весьма мощными радиопередатчиками, без проблем "пробивающими" железобетонные стены. Кстати, эксперименты на дальнобойность стали самой занимательной частью теста: для того чтобы заставить Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad "потерять" компьютер, пришлось перейти сначала в соседнюю комнату, а потом, так ничего и не добившись, в следующую! Где он наконец-то перестал работать, избавив нас от сомнительной привилегии играть, не видя монитора.

Вообще говоря, играть без "шнурков" оказалось очень удобно. Мину-



Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad.

сов почти никаких (конечно, не считая необходимости менять батарейки, но их можно и заряжать), зато отсутствие проводов порождало приятное, так сказать, ощущение свободы. К тому же у многих игроков компьютеры спрятаны глубоко под столом, и в этом случае длины проводов нередко попросту не хватает. Радиоресивер же (отличающийся просто издевательским сходством... с обычной компьютерной мышкой) можно спрятать хоть в ящик стола — на его работоспособности, если только ваш стол не обит железом, это никак не скажется.

Что же до самого геймпада, то, как оказалось, перед нами по сути только что описанный Firestorm Digital 2. Основных отличий два: меньше кнопок, но есть два весьма удобных мини-джойстика, очень полезных в аркадных гонках и авиасимах. Четыре стандартные кнопки можно было бы считать серьезным недостатком, но они вполне компенсируются четырьмя основными и двумя дополнительными шифтерами — теми самыми, по которым мы так скучали, играя с Firestorm Digital 2.

Единственный заметный пробел этой модели — выступающий снизу блок с батарейками, заметно ухудшающий некогда совершенную форму геймпада. Особенно это заметно при использовании дополнительных шифтов (пальцы иногда застревают). Нельзя сказать, что ими совсем уж неудобно пользоваться, но столь явное присутствие силовой "подстанции" все же мешает, а еще провоцирует случайные нажатия на шифты. Право же, можно было найти и более эффективное решение, как это сделано, например, на многих геймпадах Genius. Зато эта модель отличается очень приятной на ощупь шершавой пластмассой (слегка смахивающей на резину), набирающей популярность среди производителей периферии, и продуманной формой корпуса: даже с не очень удачным блоком для батареек этот геймпад можно назвать одним из самых эргономичных. И нисколько не погрешить против истины.

LOGITECH WINGMAN CORDLESS

www.logitech.com

Цена	$50 (1550 рублей)
Питание	Четыре батарейки типа "AA"
Управление	8-позиционная крестовина + 2 мини-джойстика
Число кнопок	11 (6 стандартных, 4 шифта, 1 дополнительная конопка "start")
Обратная связь	Есть

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Компания Logitech анонсировала массу новых продуктов с использованием беспроводных технологий (включая новомодный Blue Tooth): от устройств для ведения презентаций до гарнитур Hands-Free для мобильных телефонов. Геймпадам Blue Tooth пока не достался, зато частоту работы передатчика Wingman Cordless уже довели до 2,4 ГГц! И, кроме того, научили автоматически сменять частоту работы, дабы избежать возможных "пересечений" с другими радиоустройствами. Еще один плюс этой технологии — отсутствие переключателей каналов, характерных для беспроводных манипуляторов.


Logitech Wingman Cordless.



Разумеется, схватив геймпад, мы снова попробовали убежать как можно дальше от компьютера. Увы, и этот пад дальше второй по счету комнаты работать отказался. Впрочем, часто ли вам приходится играть в 10 метрах от компьютера, спрятавшись за четырьмя бетонными стенами? Вот то-то. Зато высокая частота передачи наверняка позволит существенно сэкономить на энергопотреблении.

...Ведь здесь есть что экономить. С Wingman Cordless поставляются четыре батарейки Duracell, которые весьма нетривиальным образом вставляются в геймпад. Вся эта подстанция питает не только радиопередатчик, но и довольно мощный электродвигатель, ответственный за создание эффектов обратной связи. По поводу этого к геймпаду даже прилагается отдельная книжечка, на 16 языках рекомендующая соблюдать некоторые "правила безопасности", подобные декларируемым производителями клавиатур.

К сожалению, серьезного влияния на игровой процесс эффекты отдачи вряд ли окажут. "Вырываться из рук" геймпад, увы, не может, а лишь дергается с различной частотой. В результате даже короткие удары, например, в гонках, вызывают примерно секундное подергивание устройства. Не убеждает.

Ну а если оценить Wingman Cordless в качестве "простого геймпада"? Не-

плохо, но не более того. Обтекаемый массивный корпус легко ложится в руки, но держится в них довольно непрочно. Стремясь уместить на геймпаде сразу шесть кнопок, Logitech пришлось "свалить их в кучу", отчего при нажатии на одну кнопку нередко срабатывают 1-2 лишних, да и крестовина функционирует не очень четко. А легкие и точные мини-джойстики, к сожалению, отклоняются на такие большие углы, что при интенсивной игре с них периодически соскальзывают пальцы... Сплошные недостатки? Отнюдь, скорее нормальный — средний — уровень, а отмеченные неудобства проявляются лишь при длительной игре. Драйверы же, как всегда у Logitech, на высоте. Это всё Thrustmaster мутит воду...



THRUSTMASTER TACTICAL BOARD

www.thrustmaster.ru

Цена	$70 (2200 рублей)
Управление	Дублирует клавиатуру, 4 клавиши-"стрелки"
Число кнопок	39 + переключатель "радиосвязи"

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Nostromo отдыхает: сколько там было клавиш — 10? А здесь — 40! Плюс "стрелки", плюс блок для управления "разговорами" с напарниками по многопользовательской игре, плюс отдельное колесико-регулятор громкости. И все это легко настраивается "под себя". Не только драйверами, но и "физически": панель с двумя верхними рядами клавиш изменяет угол наклона, расположенный справа блок кнопок перемещается вперед-назад и поворачивается вокруг своей оси, а мягкую (!) опору для запястий можно выдвигать из Tactical Board, фиксируя в одном из трех положений. Причем, в отличие от того же Nostromo n50, настраивать ничего не надо: все кнопки уже "привязаны" к клавишам клавиатуры, поэтому устройство с самого начала готово к бою.

На первый взгляд Tactical Board кажется жутко неудобной штукой: клавиши расположены не ахти, болтаются (неслабо), и вообще всё плохо. Уровень неприязни в крови снижается, стоит только попробовать ТВ в деле. Все кнопки поголовно работают в Windows сразу же после подсоединения Tactical Board, а руке на ней намного удобнее, чем на клавиатуре. Кстати, ее "стрелками" вполне возможно пользоваться даже в "повседневной жизни", а не только в играх.

И о погоде. Основное предназначение этого чуда — стратегии и action. На верхние клавиши "вешаются" приказы, спеллы, сооружение юнитов и возведение зданий, всяческие заготовленные сообщения (жесты). Левым блоком кнопок удобно выбирать, с каким из партнеров по online-игрищу вы хотите поболтать (для этого прилагается программа Game Commander 2 и утилита Team Sound, а гарнитуру уж будьте любезны приобрести сами). За остальными закрепляется еще что-нибудь... Проблема только в том, что, в отличие от n50, местные клавиши не похожи на клавиатурные ни формой, ни расположением. И это может стать серьезным препятствием: по крайней мере недели тренировок для непринужденной игры точно не хватает. Но если привыкнуть, то, вполне возможно, играть будет удобнее, чем на клавиатуре. И все-таки: как же нечетко работают клавиши!..



Thrustmaster Tactical Board.

Зато "Тактическая доска" просто бесподобна, находясь... в коробке. Яркая, красочная, внушительных размеров упаковка с выглядывающими сине-серебристыми клавишами смотрится невероятно привлекательно и, без сомнения, станет прекрасным подарком ребенку. Да и привыкнуть к Tactical Board ему будет намного проще...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность розничной сети "**Xi-Tech. Компьютерные новинки**" (тел.: (095) 787-2272, www.alion.ru/magaz-msc.asp) и Интернет-магазину **PC Home** (тел.: (095) 917-1117, www.pchome.ru), предоставившим контроллеры для тестирования.



SUMMER SUMMARY

Николай РАДОВСКИЙ, Дмитрий ЛАПТЕВ

Честное слово, обещаем больше не злоупотреблять заголовками на чуждом иностранном наречии. Но это тестирование действительно получилось "летне-итоговым". А поскольку лето — традиционно мертвый сезон для IT-компаний, урожай, на первый взгляд, более чем скромный: всего два новых, достойных внимания GPU. Зато каких!

В последние годы ветеран пребывал в глубокой спячке и не продемонстрировал публике ни одного действительно нового 3D-ускорителя. Впрочем, в Сеть периодически просачивались слухи о том, что компания со дня на день выпустит новый суперчип G800. Но время шло, а чудо так и не проявлялось...

В УГОЛОЧКЕ СОЛНЦА

Гром грянул лишь в начале лета, когда компания Matrox анонсировала GPU нового поколения Parhelia-512*. Боевые характеристики объявленного зверя действительно заслуживают внимания.

Надо отдать Matrox должное: Parhelia начинен едва ли не всеми мыслимыми возможностями современного GPU. Более того, по ряду характеристик он значительно превосходит современные чипы. Впрочем, обо всем по порядку.

Как и положено GPU, Parhelia оснащен геометрическим процессором (блоком T&L), поддерживающим вершинные шейдеры. Более того, чип снабжен четырьмя независимыми конвейерами T&L, а значит — может обрабатывать до четырех вершин параллельно. При этом, согласно утверждениям Matrox, каждый из конвейеров совместим с вершинными шейдерами второго поколения, поддержка которых должна появиться в грядущем DirectX 9.0 (напомним, что GeForce4 снабжен двумя геометрическими конвейерами и дружит только с вершинными шейдерами первого поколения). Таким образом, Parhelia потенциально может обрабатывать за такт вдвое больше вершин, чем конкуренты. Наш опыт, правда, подсказывает, что реальная производительность конвейеров T&L очень сильно зависит от их воплощения в железе, так что делать выводы о быстродействии геометрического сопроцессора Parhelia пока рановато.

Растеризатор нового GPU, подобно конкурентам, снабжен четырьмя конвейерами. Однако, в отличие от GeForce4 и Radeon 8500, каждый пиксельный конвейер Parhelia премирован четырьмя текстурными блоками. Таким образом, детище Matrox может обрабатывать за такт до четырех пикселей, щедро накладывая на каждый до четырех текстур (конкуренты в лучшем случае способны перемолоть за такт те же четыре пикселя, каждый из которых, впрочем, будет награжден только двумя текстурами). Правда, извлечь выгоду из дополнительных блоков сегодня довольно непросто. Дело в том, что современные игры писались с оглядкой на возможности GeForce и Radeon, поэтому накладывать на треугольник больше двух текстур за один проход они попросту не обучены. В будущих игрошедеврах поддержка четырехкратного текстурирования за один проход должна приносить немало пользы, однако пока едва ли не единственной работой для "лишних" текстурных блоков остается анизотропная фильтрация.

Детище Matrox, конечно же, знакомо и с пиксельными шейдерами. Дело, правда, ограничивается поддержкой только шейдеров первого поколения, поскольку требованиям девятой версии DirectX растеризатор Parhelia не соответствует. Фактически это ограничение ставит крест на всех выгодах от совместимости блока T&L с грядущим игровым API Microsoft. Действительно, геометрический сопроцессор и растеризатор работают совместно, и если один из них не поддерживает функции DirectX 9, то игры вряд ли будут пользоваться расширенными возможностями другого. Впрочем, ни один из современных 3D-ускорителей не соответствует всем требованием девятого DirectX, поскольку ATI и nvidia планируют анонсировать совместимые продукты только после выпуска этого API (то есть не раньше октября). К тому же игры проявят аппетит ко второму поколению шейдеров минимум через год, так что отсутствие полноценной поддержки еще не вышедшего DirectX не стоит считать серьезным минусом.

СМЕСТИТЬ И ЗАГЛАДИТЬ

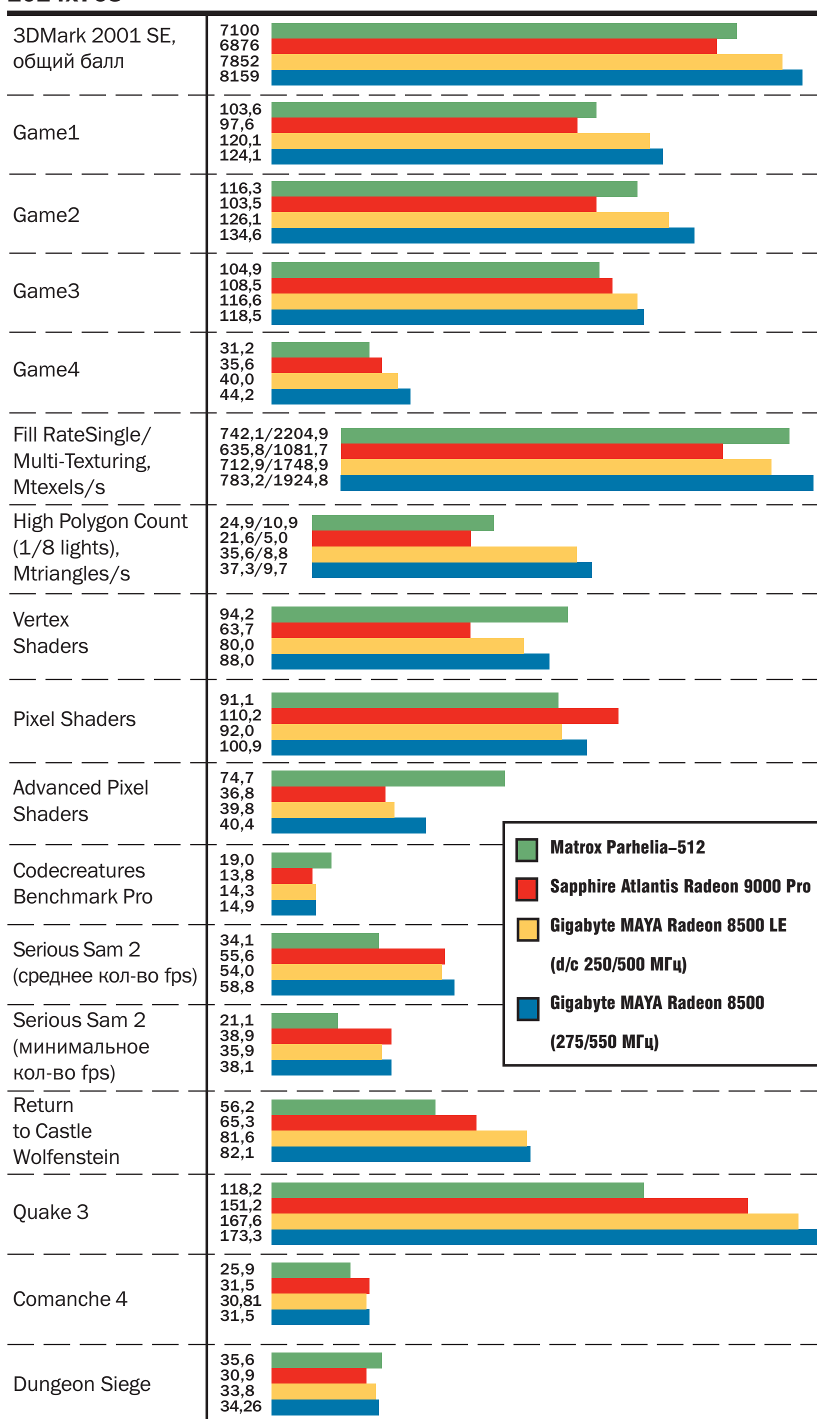
Аппаратная поддержка карт смещений — одна из самых интересных особенностей Parhelia. Карты смещений (displacement maps) — это специальные текстуры, определяющие расстояние, на которое GPU должен переместить вершины треугольника (перенос производится по нормали к поверхности). Таким образом, карты смещений позволяют изменять геометрию объекта простым наложением текстуры. С их помощью очень удобно создавать и модифицировать поверхности со сложным рельефом (например, ландшафты). Другой пример: сгенерированное при помощи карты смещений лицо персонажа можно легко модифицировать, заменив карту. Словом, можно надеяться, что в грядущих 3D-шутерах "шкурки" моделей позволят изменять не только их расцветку, но и геометрию.

Не стоит, впрочем, путать карты смещений с рельефным текстурированием (bump mapping), никогда не меняющим геометрию объекта, а создающим только иллюзию "кочек" и "впадин" на его поверхности за счет манипуляций с освещенностью пикселей (сама поверхность при этом остается плоской). Ветераны, возможно, вспомнят, что рельефное текстурирование было открыто широкой публике также благодаря Matrox. Три года назад компания выпустила чип G400, первым среди игровых ускорителей исполнявшим эту функцию аппаратно. С тех пор рельефное текстурирование было поддержано всеми разработчиками железа, однако программисты до сих пор используют его довольно редко. Мы

* Parhelia (мн. ч. от parhelion) — ложные солнца. Природное явление, возникающее при прохождении холодного атмосферного фронта: в воздухе образуются кристаллы льда, и результатом преломления в них солнечного света являются довольно яркие радужные пятна по сторонам от солнца.

опасаемся, что на признание карт смещений создателями игр понадобится ничуть не меньший срок. Программисты едва ли решатся активно использовать даже самую вкусную функцию до тех пор, пока с ней не будет совместимо подавляющее большинство ускорителей.

Антиалиазинг, напротив, можно использовать в любой современной игре, благо драйверы Parhelia позволяют включить его принудительно. С ростом мощности 3D-ускорителей эта функция становится все более востребованной, поэтому разработчики GPU постоянно изобретают новые способы сглаживания картинки. Традиционный полноэкранный антиалиазинг с маской 2X2 (он же FSAA 4X) предполагает рендеринг в четырехкратном разрешении с последующим сжатием изображения перед выводом на экран. Этот способ отличается довольно высоким качеством сглаживания, однако он очень сильно бьет по производительности. Parhelia также поддерживает уникальный метод фрагментного антиалиазинга с маской 16X (FAA 16X). Разработчики FAA 16X исходили из спорной предпосылки о том, что в сглаживании нуждаются только “ступеньки” на краях треугольников, поэтому при рендеринге достаточно сглаживать лишь те фрагменты, которые занимают пиксель не целиком. Когда такие фрагменты полигона выявлены, они разбиваются на 16 субпикселей и сохраняются в специальном буфере до тех пор, пока не будет найден другой элемент изображения, закрывающий оставшуюся часть “спорного” пикселя. После этого кусочки комбинируются и переносятся в видеобуфер. Коль скоро FAA 16X обрабатывает в повышенном разрешении только малую часть картинки, он не приводит к значительному снижению производительности. Правда, назвать этот метод принципиально новым и тем более революционным, на наш взгляд, тоже никак нельзя. Фактически, нам предлагают усовершенствованный способ краевого антиалиазинга, доступного еще со времен Riva TNT, но отключенного в драйверах nvidia за ненадобностью. Алиазинг действительно лучше всего заметен на краях треугольников, однако проявляется он и во внутренних областях, поэтому краевой антиалиазинг и FAA 16X можно признать лишь паллиативом.



ДОРОГАМИ ПАМЯТИ

Пожалуй, самым радикальным новшеством Parhelia можно назвать 256-разрядный интерфейс памяти. Чтобы оценить всю важность этого шага, следует вспомнить, что 128-битная шина ОЗУ используется во всех “игровых” 3D-ускорителях еще со времен Riva 128. Исключениями были, пожалуй, только мультипроцессорные акселераторы Voodoo2, Voodoo5 5500 и ATI Rage Fury MAXX (дело в том, что каждый графический процессор этих плат связан с персональным банком памяти отдельной магистралью, поэтому суммарная разрядность шины ОЗУ у них выше). Все одночиповые ускорители, не исключая новейшие GeForce4 и Radeon 8500, до сих пор общаются с видеопамятью по 128-разрядной шине.

Не секрет, что “медленное” локальное ОЗУ давно стало узким местом едва ли не всех 3D-ускорителей. Увеличить пропускную способность памяти можно двумя путями: поднять ее тактовую частоту либо расширить шину, связывающую микросхемы ОЗУ с графическим процессором (за счет этого возрастает объем данных, пересылаемых за такт). Первый способ постоянно используется производителями плат, однако тактовая частота

чипов DRAM растет значительно медленнее, чем мощность GPU. Сегодня лучшие микросхемы DDR SDRAM работают на эффективной частоте около 700 МГц, и разогнать их сильнее невозможно пока технологически, поэтому необходимость в расширении шины памяти назрела уже давно. Однако этот путь ведет к существенному росту числа контактов у GPU и усложнению разводки печатной платы, что в конечном счете серьезно увеличивает цену ускорителя. Не зря 256-разрядные шины памяти до сих пор встречались только на профессиональных платах, чья цена зашкаливает за $1K. Parhelia первым среди "игровых" акселераторов позволил себе такую роскошь, и неудивительно, что по пропускной способности памяти он чисто теоретически оказался вне конкуренции. Коробочные версии этого ускорителя комплектуются DDR SDRAM, работающей на эффективной частоте 550 МГц, поэтому пропускная способность памяти достигает внушительных 17,6 гигабайта в секунду. Для сравнения: GeForce4 Ti4600 снабжен ОЗУ с пропускной способностью 10,4 Гбайт/с.

Наградив Parhelia широченной шиной ОЗУ, разработчики, похоже, успокоились и никаких технологий оптимизации управления памятью не предусмотрели. В итоге новый GPU лишен функций сжатия и кэширования Z-буфера, а также не умеет отбрасывать невидимые пиксели на ранних стадиях рендеринга. А это — прямой удар по производительности Parhelia.

ГИДРА

Не секрет, что Matrox всегда ориентировала свои продукты на профессионалов, работающих с 2D-графикой, и Parhelia не стала исключением. Ускоритель поддерживает видеорежимы с повышенной глубиной цвета (10 вместо 8 бит на каждый компонент RGB). При этом каждый пиксель занимает те же 32 бита, что и в True Color, но на альфа-канал отводится только 2 бита вместо 8. Улучшенная цветопередача, вероятно, понравится дизайнерам, однако из-за снижения разрядности альфа-канала нестандартные видеорежимы могут не уживаться с некоторыми программами. Насколько нам известно, с этими режимами конфликтует, в частности, Microsoft Word.

Повышенная глубина цвета отнюдь небесполезна и в играх. Дело в том, что при многопроходном текстурировании ошибки, неизбежно возникающие в процессе смешивания текстур, накапливаются в видеобуфере, снижая качество финального изображения. Самый действенный способ борьбы с этими артефактами — более точное представление цвета. Светила игроиндустрии давно ратуют за 64-битный цвет, однако железо пока еще слишком слабо для поддержки этих видеорежимов. В любом случае предложенный Matrox режим выглядит не слишком удачным компромиссом и едва ли получит широкое распространение в играх.

Дебютировавшая в G400 технология DualHead, позволяющая выводить независимые изображения на два монитора, теперь усовершенствована и названа TripleHead. Суть улучшений очевидна из названия: Parhelia умеет параллельно работать с тремя мониторами. Инженеры Matrox нашли весьма эффектный способ использования TripleHead в играх: составив три экрана рядом, можно наслаждаться Бородинской панорамой с широченным (почти 180°) углом обзора по горизонтали. Согласно заверениям Matrox, этот режим уже сейчас поддерживают Quake 3 и последние игры на его движке (Return to Castle Wolfenstein, Jedi Knight II, Soldier of Fortune 2), а также Microsoft Flight Simulator 2002 и пока не вышедшая Imperium Galactica 3. Идея, что и говорить, впечатляющая. Не стоит, впрочем, забывать очевидный факт, что на трех мониторах разрешение нужно установить в три раза выше, чем на одном. Признаться, мы не уверены, что у Parhelia хватит сил, чтобы поддержать приемлемые fps в панорамном режиме 3072x768 (играть на приличном дисплее в разрешениях ниже 1024x768 сегодня, согласитесь, не очень красиво). Да и позволить себе пару дополнительных дисплеев, пожалуй, могут только любимые чада топ-менеджеров "Газпрома".

БЮДЖЕТНЫЕ ШЕЙДЕРЫ

Тем временем компания ATI была озабочена совсем другими задачами, нежели Matrox, вернее — другим сектором рынка. ТЗ на разработку нового GPU — Radeon 9000 (RV250 по внутренней классификации) явно содержало отдельным параграфом жесткое требование выпустить "бюджетную видеокарту", которая пусть не на рекордной скорости, но быстро и хорошо работала бы с пиксельными шейдерами и прочими функциями, отличающими DirectX 8.1 от предыдущих версий. Напомним, что ни GeForce4 MX, ни Radeon 7500, до сих пор занимавшие нишу видеокарт "до $150", не поддерживают даже первую версию пиксельных шейдеров.

Поскольку полный набор требуемых для восьмой версии DirectX опций уже давно имеется у дорогого Radeon 8500, новый — дешевый — GPU изготавливался из последнего хорошо проверенным методом отсечения отдельных блоков, отвечающих за общую производительность. Посему логичным, то есть соответствующим скорости, названием нового чипа должен был бы стать какой-нибудь "Radeon 8000". Но на цифрах решили не экономить, и здесь явно оказался заразительным пример nvidia, промаркировавшей свой NV17 в качестве GeForce4 MX, несмотря на характеристики, уступающие даже GeForce3.

Объяснение данному "маркетинговому приему" в обоих случаях приготовлено одинаковое: "Друзья, мы будем менять всю линейку!". Итак, Radeon 9000 становится приемником 7500-го, а Radeon 8500 в скором времени будет вытеснен очередным high-end-процессором от ATI по имени Radeon 9700. О последнем, если позволите, пока ни слова, поскольку GPU существует лишь в нескольких опытных образцах. Но даже если ATI изо всех сил поторопится с выпуском 9700-й модели, ей все равно придется ждать октября (когда, как мы уже сказали, предположительно выйдет финальный DirectX 9.0), чтобы открыто продемонстрировать свой суперчип во всей красе.

А пока давайте посмотрим, чем нас готов радовать "девятитысячник":

а) пиксельными шейдерами версии 1.4 и вершинными — 1.1 (как и у Radeon 8500);

б) технологией N-Patches (до сих пор бывшей исключительной привилегией R8500), более известной по фирменной кличке TruForm и способной аппаратно сглаживать углы трехмерного каркаса объектов;

в) общей для всех Radeon XXXX ситуацией с не совсем честной (работающей не на всех типах поверхностей), зато очень быстрой анизотропной фильтрацией;

г) полноэкранным сглаживанием по методу 6x MSAA (см. Radeon 8500);

д) технологиями экономии пропускной способности памяти HyperZ II (см. там же);

е) истинной "двухголовостью", базирующейся на двух интегрированных в чип 400-мегагерцовых RAMDAC. По этому параметру Radeon 9000 действительно впереди планеты всей, поскольку 8500-й располагает лишь одним интегрированным RAMDAC с частотой 400 МГц (второй, на 240 МГц, — внешний), а Radeon 7500 может похвастаться двумя интегрированными конвертерами, но работающими "всего-то" на 350 МГц. (Справедливости ради надо отметить, что найти монитор, чья полоса пропускания видеосигнала хотя бы приближалась к тем же 350 МГц, — очень непростая задача.)

Упрощение же Radeon 9000 относительно 8500-й модели заключается в двух моментах:

а) число текстурных блоков на каждом из четырех пиксельных конвейеров снижено до одного (вместо двух у R8500), что, разумеется, привело к двукратному падению максимальной скорости за-

полнения экрана (fill rate) в режиме мультитекстурирования. Теперь она составляет около 1080 млн. текселей/секунду, что слегка не дотягивает даже до уровня оригинального Radeon 7500 (того, что так толком и не попал в Россию, — с частотами 290 МГц для чипа и 460 МГц для DDR-памяти);

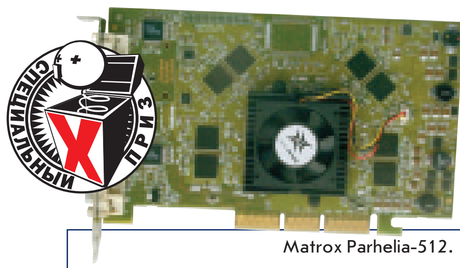
б) вместо двух независимых 64-битных контроллеров памяти (у Radeon 8500) 128-битную шину обслуживает единственный (тоже, естественно, 128-битный) контроллер старого образца. Раздельные контроллеры обеспечивают большую гибкость при обращениях к памяти, но и в прежнем подходе нет ничего катастрофического.

Как вы уже догадались, на базе Radeon 9000 будет выпускаться целая линейка видеокарт. Варьироваться, как обычно, будут объемы памяти (64 или 128 Мбайт) и частоты. "Простой" Radeon 9000 тактируется на частоте 250 МГц и комплектуется DDR-памятью с эффективной частотой 400 МГц. Radeon 9000 Pro работает на 275 МГц и имеет синхронизированную с частотой ядра DDR-память (ее частота — 275x2=550 МГц). Разумеется, со временем могут появиться другие сочетания частот, особенно если иметь в виду карты, собранные не самой ATI, а ее партнерами. Стоимость плат сразу после выпуска установилась на уровне $120-150, но, очевидно, после удовлетворения запросов самых нетерпеливых покупателей она снизится до обещанных "около $100".

Заканчивая наше затянувшееся теоретическое введение, особо отметим тот факт, что, несмотря на рутинность разработки (подумаешь, обкорнали Radeon 8500, не внеся ничего нового!), данный GPU имеет не меньшее народно-хозяйственное значение, чем Parhelia. Ибо если что и заставит игроразработчиков активнее использовать современные 3D-технологии (не в качестве опции, слабо меняющей своим включением качество игропроцесса, а... ну, вы поняли), так это появление массовых карт, поддерживающих эти самые технологии.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Обе карты устанавливались в компьютер с материнской платой Gigabyte GA-7VRXP на чипсете KT333, процессором Athlon XP 2200+ (Thoroughbred), 512 Мбайт DDR-памяти PC2100 (тайминги: CL=2,5; Command Rate=1T), винчестером Seagate Barracuda ATAIV объемом 40 Гбайт и звуковой картой Creative SB Audigy.



Matrox Parhelia-512.

В данном перечислении в отдельном представлении нуждается лишь процессор, самый мощный на сегодня представитель линейки Athlon XP (его истинная частота — 1800 МГц). Основное отличие этого ЦП от ранее выпускавшихся моделей Athlon XP заключается в более тонком, 0,13-микронном, техпроцессе. Поскольку никаких изменений в архитектуре, способных сказаться на скорости, не имело места быть, мы не стали проводить отдельный тест процессора. Но пару слов о единственно модифицированном параметре — тепловыделении — сказать просто необходимо. Говорим.

Тепловыделение предсказуемо уменьшилось, а именно: Athlon 2200+ выделяет 68 Вт, тогда как старший процессор прежней линейки (2100+) производил на 4 Вт больше. Для младших моделей (на новое ядро планируется перевести все процессоры с индексом от 1700+) теплоотдача и вовсе не превышает 50 "прохладных" Вт. Но поскольку никаких новых вычислительных блоков в процессор не добавлялось, пропорционально уменьшению размеров транзисторов уменьшился в размерах и сам чип. Снимать вышеозначенные ватты теперь приходится с совсем уж крошечной площадки, поэтому с задачей успешно справляются лишь кулеры с медной подошвой (или хотя бы вставкой из медного сплава).

Нам достался процессор с кулером AVC, которым комплектуются коробочные версии Athlon XP. При 100-процентной загрузке CPU нагревался до 57 градусов, в покое — до 48-50. Согласитесь, не так уж много для самого старшего чипа в линейке. Дизайном кулер более всего напоминает Thermaltake Volcano 5 (см. прошлый выпуск "Игрового железа"), шумя всего на пару децибел сильнее. Резюмируя, можно сказать, что высокочастотные Athlon XP нового образца (их можно отличить по первым буквам маркировки: у новых — "AXDA", у прежних — "AX") можно покупать без всякого опасения превратить компьютер в младшего брата пылесоса. Плюс, к радости владельцев прежних процессоров AMD и соответствующих материнских плат с процессорным гнездом Socket A, перейти на новые Athlon XP можно будет с большой вероятностью без замены платы, лишь обновив BIOS.

Но вернемся к нашим видеокартам. В качестве тестов, запускавшихся в операционной системе Windows XP Professional (русская версия), отработали традиционные Return to Castle Wolfenstein v1.3 (демо Checkpoint), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001) и примкнувшие к ним Comanche 4 и Dungeon Siege (превратить эти игры в тесты можно с помощью соответствующих демо-бенчмарок, которые всяк желающий может найти, например, вот здесь: www.3dnews.ru/download/tests).

Возможности DirectX 8.1 демонстрировал пакет 3DMark 2001 SE (build 330) и игровые тесты из него: Game1(Car Chase), Game2 (Dragothic), Game3 (Lobby), Game4 (Nature), а также синтетические тесты на скорость заполнения сцены (fill rate), эффективность работы T&L-блока (тест High Polygon Count) и исполнения вершинных и пиксельных шейдеров (Vertex, Pixel и Advanced Pixel Shaders). Настройки качества выставлялись на возможный максимум, сжатие текстур и синхронизация с частотой кадров отключались, использовался только 32-битный цвет.

MATROX PARHELIA-512

Цена	$400 (ориентировочно)
Частота GPU	220 МГц
Тип памяти	3,3-нс DDR DRAM (550 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes, side band addressing
Дополнительные возможности	TripleHead, DVI+DVI, переходник на третий монитор и телевизор (S-Video, Composite)
Версия драйверов	1.0.3.230



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,3**

Что ни говори, но первое впечатление от видеокарты создается сразу после инсталляции ее драйверов и установки привычного видеорежима Windows. Качество плоской графики за последнее время настолько приблизилось к идеалу, что выносить связанные с ним соображения в тестовый отчет приходится лишь в случаях, когда имеешь дело с картами сомнительного происхождения с явно заметными на глаз дефектами картинки. Разумеется, это не тот случай, но пиар-труженики Matrox и многочисленные независимые почитатели этого брэнда столь настойчиво фиксируют наше внимание на непревзойденном качестве 2D в исполнении ее карт, что не проверить соответствие этих панегириков суровой .EXE-действительности было просто невозможно. Обследование выявило три момента:

1. Бонус качества действительно заметен (именно так: не бросается в глаза, не заставляет впоследствии, вернувшись к современной карте от любого другого именитого производителя, страдать комплексом неполноценности и пр.). Как и ожидалось, для того, чтобы получить визуальное впечатление, нужно выставить разрешение 1280x1024 (но можно и 1152x864) при 100 Гц и открыть какой-нибудь текстовый или графический файл или CAD-документ, изобилующий мелкими деталями. Во всех прочих задачах и режимах остается лишь рассчитывать на то, что прибавка четкости, незаметная на глаз, будет фиксироваться подсознательно. Ведь отличают же люди звук MP3-записи, сжатой с 320-килобитным битрейтом, от оригинального звучания компакт-диска!

2. Нам очень понравилась фирменная матроксовская технология Glyph Antialiasing, предназначенная для сглаживания шрифтов, — "ступенек" и впрямь почти не видно, и все это без малейшей потери четкости. Под Windows XP эта особенность точно не лишняя, особенно в сравнении со встроенным в ОС вариантом сглаживания ClearType. Будем объективны: кошмарным.

3. Очевидный, но все же требующий отдельной фиксации факт: все эти ахи-вздохи по поводу четкости изображения уместны только для ЭЛТ-мониторов, в случае с ЖК углядеть разницу между любыми современными картами не получится в принципе. И уж точно нет смысла платить за 2D-качество отдельную немалую цену.

Разделавшись с "плоскостью", с удовольствием мигрируем в "объем". Первоначально мы не планировали сталкивать лбами элитную карту Matrox и рабочую лошадку от ATI. Но, как показали тесты, никакой пропасти между ними нет (разве что в ценах)! А добавленный к ним для компании Radeon 8500 и вовсе выглядит здесь королем (стоит вспомнить июньский тест видеокарт, где тот же 8500-й капитулировал перед линейкой плат на GeForce4 Ti4x00).

Но не все так безнадежно, коллеги. В самых технологически продвинутых тестах — Dungeon Siege (кстати, практически те же самые результаты показал AquaNox) и Codecreatures — у Parhelia есть небольшое преимущество. К тому же новый алгоритм антиалиазинга (FAA 16x), о котором так много выше, оказался и впрямь весьма экономным: GeForce4 и Radeon (и вновь см. результаты нашего июньского теста) проседают под его напором в несколько раз сильнее. Но, к сожалению, здесь повторяется ситуация, знакомая нам по "бесплатной" анизотропной фильтрации у Radeon, так как интеллектуальный алгоритм сглаживания у Parhelia также обрабатывает не все участки изображения, нуждающиеся во внимании. Впрочем, визуально качество все равно оказывается выше честных алгоритмов Quincunx и SmoothVision от конкурентов (Matrox-технологию можно сравнить с уровнем FSAA 4x, стопорящую даже GeForce4 Ti4600!).

Тем не менее хорошо реализованное сглаживание не оправдывает провальных результатов карты в классических играх. Она здесь (в Quake 3, Serious Sam 2, игровых тестах 3DMark) фактически работает вполовину от своего потенциала, и причин тому немало:

Во-первых, низкая частота GPU и памяти. Столь сложный процессор (80 млн. транзисторов!) требует более тонкого техпроцесса, нежели текущий 0,15-микронный, а, учитывая отсутствие каких-либо технологий для экономии пропускной полосы памяти, последней приходится несладко, поэтому разработчикам пришлось притормозить и ее — дабы не перегрелась. Более того, частоты нашей платы соответствуют коробочной версии, у OEM-поставки они будут еще скромнее: 200 МГц для чипа и 500 МГц для памяти.

Во-вторых, отсутствие в нынешних играх поддержки четырех текстурных блоков на каждом пиксельном конвейере, имеющихся у Parhelia.

В-третьих, неясная ситуация с поддержкой вершинных шейдеров, кои проектировались в расчете на DirectX 9.0, но с теперешними драйверами (под DirectX 8.1) работают лишь вполсилы, чтобы не сказать хуже.

Полюбоваться на новоявленные карты смещения и адаптивное сглаживание N-Patches пока можно лишь в демо кораллового рифа (прилагается в комплекте). Да, оно очень проворно крутится на Matrox-карте (и не работает ни на каких других), но каких-либо выводов сделать не позволяет. Оптимизация может сотворить и не такие чудеса, да только вот рассчитывать на "затачивание" настоящих игр персонально под какую-либо карту, особенно такую "немассовую" как Parhelia, увы, не приходится.

В результате, как это обычно и бывает с каждой бегущей впереди прогресса картой, нам остается ждать: обновленных драйверов (кстати, на момент теста имелась лишь версия драйверов под Windows 2000/XP, и нам не ведомо, добавится ли поддержка Windows 9x в будущем), свежего DirectX и собственно игр, использующих все это богатство по назначению. А пока карту можно смело отметить "Специальным призом" за новизну конструкции и поздравить Matrox с возвращением.



Sapphire Atlantis Radeon 9000 Pro.

SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9000 PRO	
Цена	$130 (ориентировочно)
Частота GPU	275 МГц
Тип памяти	3,6-нс DDR DRAM (550 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x
Дополнительные возможности	HydraVision, DVI+D-Sub, TV-Out
Версия драйверов	1.0.3.230

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Как и следовало ожидать, эта карта заметно отстала от своего "прообраза" — Radeon 8500 — в классических тестах, где все решает скорость закраски. Зато в насыщенных технологиями играх (вроде Comanche 4) выступила ноздря к ноздре. Таким образом, однозначно сказать о том, насколько уместно появление этой карты в линейке ATI, можно будет только после окончательного решения вопроса с ценами (приходится учитывать, что цена на полноценный Radeon 8500 LE на платах "от партнеров" ATI уже давно опустилась ниже $200).

Отдельно нужно упомянуть производителя этой карты — новорожденную фирму Sapphire. Бывшее производственное подразделение ATI, а ныне самостоятельная компания, Sapphire собирает платы на Radeon'ах в полном соответствии с оригинальным дизайном. В данный момент она развивает кипучую деятельность, в том числе и в наших палестинах, что можно только приветствовать. Ибо наконец-то появляется шанс "разрулить" дурную ситуацию с безымянными платами очень сомнительного качества на ATI-чипах, в немалых количествах продающихся под маркой оригинальных...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность компаниям **"Транк-М"** (тел.: (095) 238-6120, www.trankm.ru) и **"Техмаркет"** (тел.: (095) 363-9333, www.techmarket.ru), предоставившим видеокарты для тестирования. Отдельная благодарность российскому представительству **AMD** (www.amd.ru) за ЦП Athlon XP 2200+ (Thoroughbred).

ЧЕБУРАШКА, МИЛЫЙ

Ашот АХВЕРДЯН

Покачнувшийся было гигант Thrustmaster, несмотря на все обстоятельства, все-таки сумел удержаться на ногах и нынче продолжает свое шествие по миру. Не так давно была устроена премьера очередной новинки в линейке контроллеров: после доски для компьютерного скейтинга приверженцам здорового компьютерного образа жизни решили предложить мотоциклетный руль. Встречайте, теперь и на родине слонов.

Вынув из коробки пенопластовые альпенсиновые корки, я, при свидетелях, обнаружил там чернокожего чебурашку немалых размеров, стройного, обаятельного и с немалым размахом… эээ… ушей. К моему удивлению, в этой же коробке не было обнаружено никакого печатного описания заморского зверенЫша, равно как и ожидаемого диска с чем-нибудь полезным в обиходе. Недолго поразмышляв о причинах этой пропажи, я пришел к предварительному выводу, что все это съел сам чебурашка, а потому ничуть не огорчился. Лишь бы питание пошло ему на пользу.

ЭКОЛОГИЯ

На компьютере, использовавшемся для тестирования, была установлена запредельно русская версия Windows 98, за годы работы нашпигованная тоннами всевозможного хлама, а потому обильно галлюцинирующая, как лазерная светоустановка в часы OpenAir. Несмотря на это, инсталляция Thrustmaster FreeStyler Bike прошла до незаметного быстро и безболезненно. Windows попросила у самой себя драйверы к USB (до того эта шина никогда не использовалась), сама себе их предоставила, сама обнаружила джойстик (который, по непроверенным слухам, является рулем) — и вуаля.

АНАТОМИЯ

К днищу FreeStyler Bike (в дальнейшем иногда "Фристайлер") не приделано ничего такого, что можно было бы использовать в качестве крепежа к столешнице. По здравому размышлению, это и не нужно: во-первых, даже будучи просто поставленным на стол, в процессе игры контроллер не ездит даже по полированной поверхности (в отличие от своего виртуального аватара). Во-вторых, установка на столе съедает непозволительно крупнооптовые партии дефицитного места, в результате чего клавиатуре приходится размещаться в таких местах, что стыдно даже сказать. В-третьих, особенным удобством вождения такое размещение тоже не отличается, устаешь, да. Плюс есть только один, о его значимости судите сами: при включении головокружительного (в мотогонках) вида "носом по асфальту" тело "Фристайлера" исполняет роль виртуального кокпита (правда без приборов) и делает это, как можно догадаться, куда убедительнее любых графических решений. Атмосферы добавляет, мало не покажется.

Прикрепив к днищу "Фристайлера" пластиковую пластину, извлеченную все из той же коробки из-под альпенсинов, на джойстик можно садиться. (Нет, он не вибрирует.) Использовать в качестве подставки под FreeStyler Bike (а значит, и под нас с вами) лучше табуретку. Стул не так удобен ввиду своих конструктивных особенностей, они же спинка. Мешает, "Фристайлер" не помещается, что логично — ежели он даже на столе с трудом… Несмотря на то что под нами оказывается пластиковая конструкция, сомнений в ее прочности почему-то не возникает, что приятно.

Весь "Фристайлер" практически целиком состоит из пластика (а потому весит всего ничего, несмотря на немалый размер). По центру руля расположена резиновая накладка, чье предназначение осталось для меня загадкой. Сами ручки сделаны из черного пластика же, по ощущениям — того же, что и на многих других Thrusmaster'ах. Если заглянуть в архивы операционной, то окажется, что для нее "Фристайлер" состоит из трех осей и пятнадцати кнопок.

THRUSTMASTER FREESTYLER BIKE	
www.thrustmaster.ru	
Цена	$70
Подключение	USB
Количество кнопок	11 программируемых + крестовина
Педали	Нет
Рычаг КПП	1 аналоговый рычаг (тормоз) + 1 аналоговая рукоятка (газ) + 1 цифровой рычаг (сцепление/тормоз)



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,5**

ОСЬ: ТРИЛОГИЯ

Одна ось — поворот руля, другая — наклон руля. Эта особенность является, как я понимаю, основным маркетинговым козырем FreeStyler Bike (ничего, что мы об этом так поздно?). Играм разрешается лицезреть лишь одну из этих осей одновременно, для чего предусмотрен специальный переключатель: в режиме "Гран-при" управляющей становится ось наклона, а в режиме "Мотокросс" — ось поворота, что вполне соответствует состоянию дел в реальном мире. Для тех, кто не может посмотреть на левую часть руля, чтобы увидеть, в каком из двух положений в данный момент находится переключатель, предусмотрена светодиодная индикация на правой части руля, где красный свет означает режим "Гран-при", желтый — "Мотокросс" (я не перепутал?), а зеленый сверху горит все время и означает понятно что.

Третья ось, конечно же, — газ/тормоз. За команду имени совмещенных педалей играют: вращающаяся правая "газ" ручка руля (т.е. совсем как на реальных мотобайках) и рычаг "тормоз", расположенный за этой ручкой.

Удобство — штука коварная, к тому же на вкус и цвет, похоже, что нет.

Первые две оси ведут себя на редкость благонадежно. Переключатель режимов свою функцию безошибочно выполняет во всех просмотренных играх (в т.ч. и таких заслуженных, как Morrowind, Sub Command и демо-версия Industrial Giant 2), хотя его работа никак не отслеживается в настройках Windows. С точностью тоже все хорошо; единственное, что, как мне показалось, следовало бы сделать, — это слегка "ужесточить" пружины, отвечающие за наклон (не поворот) руля. Но и имеющиеся я никак не могу назвать слишком мягкими, и руль уж точно не болтается и четко находит центральное положение, что очень важно. А вот жесткость пружин, отвечающих за поворот руля, мне показалась, что называется, в самый раз (стоит заметить, что в обоих случаях их жесткость примерно одинакова).

С осью "газ/тормоз" не все так просто. Дело в том, что человек несовершенен (это я о себе) и имеет склонность потеть. Особенно в ТАКУЮ жару. Человеческих рук это тоже касается. Влажной, простите, рукой не очень удобно туда-сюда поворачивать ручку газа, а трассы в мотогоночных играх нередко злоупотребляют количеством поворотов. К тому же у "Фристайлера", для того чтобы затормозить, надо отпустить ручку газа; если же скорость сбрасывается недостаточно, приходится будить рычаг тормоза. После чего снова должно схватиться за ручку газа — и оп-па!.. она проскальзывает. Соперники радостно несутся к горизонту, а игрок выходит из поворота на холостом ходу. Непорядок.

Через некоторое время борьбы проблема была решена таким образом (нет, надеть варежки я почему-то не догадался, хотя теперь жалею): единожды схватившись за ручку газа, я до конца гонки ее уже не отпускал; тормоз же был "повешен" на одну из кнопок. Так удобнее. Хотя жалко — разгоняться, дернув ручку на себя, куда приятнее...

КНОПКИ

Чернокожий FreeStyler Bike оснащен 15 кнопками. Четыре из них — крестовина "а-ля геймпад" на левой части руля. С помощью утилиты Thrusmapper (я ее выкачивал из Интернета, покупатели же, думаю, обнаружат ее в коробке с рулем. Мне, получается, просто не повезло) на эту крестовину стоит "повесить" "стрелочки", с помощью которых так удобно осуществлять навигацию в меню, потому как руль — существо немалое, чтобы руки за стол не задевали, от него придется отодвинуться подальше, а тянуться потом к клавиатуре совсем не здорово.

По большей части кнопки, милый дедушка, Константин Макарыч, расположены приятственно и вполне удобны, хотя выглядят как-то хлипко: несколько болтаются, ход у них чересчур большой, и хотя проблем с нажатием/ненажатием в процессе тестирования не возникало, уверенности, что болезные способны долго продержаться, нет.

С правой стороны руля, примерно там же, где слева расположена крестовина, приютились три кнопки странной формы: две вогнутые и одна выгнутая. Тянуться к ним в процессе гонки несколько неудобно, а уж их форма и вовсе вызывает удивление, ибо нажимать на них, одновременно управляя мотоциклом, совершенно нереально. Таким образом, они могут быть полезны только для замещения клавиш, отвечающих за навигацию в меню: Enter, Esc и т.п. Тогда их расположение из минуса превращается в плюс, так как случайно во время гонки их ни за что не заденешь.

ПРОГОН

С любым новым манипулятором надо сжиться (*нар. мудр.*). Перейдя с обычного джойстика на Thrustmaster FreeStyler Bike, я ожидал резкого улучшения своих результатов, а вместо этого вообще перестал вписываться в повороты. Однако через часок-другой привыкание все-таки наступает, и...

Результат сильно зависит от игры. Скажем, серия Motocross Madness (Microsoft) явно не предназначена для управлением рулем, и "Фристайлер" ярко выявил тягу MM к аркадным "стрелочкам": что с крестовины управляешь, что рулем — никакой разницы. MotoGP, напротив, явно приободрился при виде руля, и его авторам, уверен, стоит поблагодарить Thrustmaster за то, что в наших оценках MGP (см. в "Рецензиях") нет "нуля". Впрочем, руль не может выявить несуществующие глубины, а потому...

А вот Motoracer 3, который я надменно считал бледной и совершенно неинтересной аркадкой, с FreeStyler Bike преобразился совершенно. Мотокроссы неожиданно затянули меня по самый кончик "Фристайлера", на каких-то закрытых до этого момента складах обнаружились неучтенные емкости с адреналином, и я то и дело запускал MR3 не на предмет "потестировать", а просто для себя, поиграть. А ведь совсем недавно я и представить не мог, что буду с удовольствием...



ГАРАЖ

Здесь должно быть заключение, и оно здесь будет. Достойный, качественный руль, не лишенный некоторого количества недостатков двух видов. Первый — кнопки. Второй — небольшое количество игр на мототематику. Первый недочет по большому счету не так уж и страшен, а второй компания Thrustmaster не может исправить при всем желании. Конечно, принимая во внимание немалую цену, сложно прогнозировать "Фристайлеру" огромную популярность и всенародную любовь. Но вот небедные мотоциклетные гурманы, конечно же, не пройдут мимо.

И, наконец, ответ на главный вопрос: "Фристайлер" в мотоиграх лучше джойстиков и рулей?

Да, гораздо. Потому что ощущения...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность розничной сети **"Xi-Tech. Компьютерные новинки"** (тел.: (095) 787-2272, www.alion.ru/magaz-msc.asp), предоставившей контроллер для тестирования.



Thrustmaster FreeStyler Bike.

LCD SEEK

Дмитрий ЛАПТЕВ

Продолжаем поиск лучшего ЖК-монитора! Претендентов на это звание снова набралось в количестве, успешно превратившем тестовую лабораторию (по совместительству — редакция Game.EXE) в средних размеров склад оргтехники.

Для начала хочется прокомментировать первые отклики на предыдущую серию нашего жидкокристаллического теста, среди которых не единожды встречалось следующее: "Как-то не задумывался, что у ЖК столько недостатков... Хотел купить новый 15-дюймовый ЖК-монитор взамен поизносившегося ЭЛТ 17", но теперь в сомнениях. Может, лучше взять за те же деньги 19-дюймовый ЭЛТ? Экран больше, в играх никаких проблем с задержкой и прочим... Как думаете?"

Теоретическому сравнению ЖК и ЭЛТ мы уделили достаточно внимания в прошлый раз. Но коль скоро в практической части теста выступали именно ЖК-модели, их плюсы и минусы проявились наиболее рельефно (а любой тест, увы, заставляет уделять первоочередное внимание недостаткам, нежели достоинствам, поскольку поначалу практически все современные модели — на загляденье). Кстати, обратите внимание на то, что ни один из мониторов прошлого испытания не опустился ниже итоговой "четверки"... И, я надеюсь, вы догадываетесь, что практическое сравнение ЭЛТ-моделей тоже не подразумевало бы выставления всем испытуемым 5-балльных отметок, поскольку свои проблемы (плохое сведение лучей, неважная геометрия, размывание текста на высоких частотах и больших разрешениях и т.п.) в разной степени свойственны большинству ЭЛТ-мониторов. Идеальные во всех отношениях вещи — вообще редкость, и мы, например, нисколько не страдаем по этому поводу...



Samsung SyncMaster 152T.

Что же касается пресловутой задержки, то ЖК-мониторы, показавшие результат не хуже 30 мс (в спецификациях значения, увы, бывают завышенными, поэтому мы говорим исключительно о практическом показателе по результатам тестов), для динамичных 3D-игр подходят отлично. Ну а решение о том, какая именно модель вас устраивает больше всего, в любом случае остается за вами. Мы лишь можем добавить вам информацию для размышления.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Условия испытаний сохранены те же, что и в прошлый раз.

Мониторы подключались к компьютеру с "двухголовой" видеокартой Gigabyte MAYA AP64S-H Radeon 7500 Pro. В качестве тестов использовались Nokia Monitor Test, набор цветовых паттернов и фотографии с заведомо правильной палитрой. Поскольку время реакции пикселей наиболее четко фиксировалось в Quake 3, скоростной рейтинг составлялся по итогам просмотра demo001 (средняя детализация текстур, Vsync OFF). Разрешение выставлялось "родное" для каждого монитора: 1024x768 — для 15-дюймовых моделей, 1280x1024 — для 17- и 18-дюймовых с рекомендованной производителем частотой.

15-ДЮЙМОВЫЕ МОНИТОРЫ

SAMSUNG SYNCMASTER 152T

Цена	$500
Угол обзора	150x160 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	30-35 мс
Яркость	350 Кд/м2
Контрастность	450:1
Интерфейс	DVI, D-Sub, USB



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,5

Один из самых легких (2,9 кг) и компактных мониторов. Ко всему прочему он еще и складной, подставка укладывается параллельно корпусу. Из прочих "побочных" характеристик монитор запомнился неплохо организованной системой меню (хотя набор функций у него стандартный, и, как обычно, при подключении по цифровому DVI-входу большая часть параметров оказывается недоступной за ненадобностью). Углы обзора ограничены традиционным "желтым подсвечиванием", поэтому на практике комфортный угол много меньше заявленного, а именно в пределах 45-50 градусов в каждую сторону (то есть около 100 по горизонтали и меньше 90 градусов по вертикали). Но и такой показатель позволяет располагаться перед монитором вполне комфортно.

Цветопередача SyncMaster 152T оказалась на среднем для ЖК уровне: без явных дефектов, но видимый недобор диапазона передачи светлых оттенков все же есть: наши тестовые облака оказались равномерно белыми без надлежащих голубых, серых, желтых и прочих оттенков. Зато, сравнивая мониторы при дневном свете, иной профессиональный художник, работающий на ПК, мог бы пожелать сменить свой многодюймовый ЭЛТ на этот ЖК, потому как его контрастность выше всяких похвал. Соответственно изображение получается сочное, яркое, запоминающееся.

Задержка реакции пикселей, согласно нашей субъективной оценке, получилась вполне себе средней — 30-35 мс. Единственный портящий

картину штрих (к счастью, он полностью удаляется подключением через имеющийся у монитора DVI-вход) — неустранимое ручными настройками мерцание (flicker). Более всего оно заметно на экране "завершения работы" в Windows.

PHILIPS 150S3	
Цена	$445
Угол обзора	110x150
	(по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	менее 50 мс
Яркость	220 Кд/м2
Контрастность	350:1
Интерфейс	D-Sub, 12 В

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Сайт Philips явил миру перманентную ошибку доступа к спецификациям сего монитора, поэтому нам приходится довольствоваться субъективной оценкой времени реакции, оказавшейся на уровне предыдущего монитора.

Остальные характеристики у 150S3 чуть хуже (вероятно, пропорционально разнице в ценах). Вертикальный угол обзора не считается критичной величиной, и обычно хватает одной попытки, чтобы отрегулировать подставку так, чтобы экран оказался перпендикулярным взгляду. Но с учетом того, что "комфортный" угол опять-таки гораздо меньше заявленного, наблюдается следующее явление: в играх с преимущественно темным фоном края картинки оказываются слабо различимыми, то есть почти черными. Похожая ситуация оказалась у всех 15-дюймовых ЖК-мониторов с вертикальным углом, не превышающим 120 градусов (для 17-дюймовых экранов и больше, имеющих большое рабочее поле, эффект порою проявляется и у 140-градусных матриц).



Philips 150S3.



BenQ FP581.

Что остается? Подкручивать "гамму" или регулировать яркость у самого монитора. И вот с этим у данной модели полный порядок, запас имеется. А еще очень хорошее впечатление оставила цветопередача.

BENQ (БЫВШ. ACER) FP581	
Цена	$445
Угол обзора	145x145
	(по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	30 мс
Яркость	250 Кд/м2
Контрастность	350:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,9

Эта модель, достойная самой высокой оценки в части дизайна и эргономики (как самого монитора, так и экранного меню), к сожалению, очень невнятно выступила во всех основных тестах. Quake 3 погрузился в кромешную тьму (а значит — на тех же условиях обречены работать и другие игры), для ликвидации которой может не хватить даже выкрученной до предела "гаммы". В Ntest'е нехватка яркости подтвердилась, даже при максимальном уровне, выставленном настройками монитора: все столбики с уровнями яркости 1-6% были черными (при норме 1-3%). Задержка тоже оказалась явно больше указанных 30 мс (насколько мы смогли рассмотреть в потемках).

Но! Если не запускать игры и тесты, проблем с яркостью можно и не заметить. Иначе говоря, вот таким исключительно ОФИСНЫМ монитором, оказался наш BenQ FP581. Из положительных впечатлений от общения с ним можно отметить хорошую обзорность и правильное поведение монитора при смене режимов: он автоматически включает автокалибровку для устранения мерцания и прочих издержек подключения через аналоговый вход (цифрового нет).



NEC MultiSync 1550M.

NEC MULTISYNC 1550M	
Цена	$480
Угол обзора	110x150
	(по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	300 Кд/м2
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub, USB Hub

НАШ ВЫБОР

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,6

Монитор, оставивший блестящее впечатление. Придраться можно разве что к обзорности: при любых перемещениях относительно экрана последний чуть "переливается". Но, во-первых, это заметно лишь на неподвижном одноцветном фоне экрана (особенно синем), а во-вторых —



NEC MultiSync 1550VM.

после минимального привыкания эффект не воспринимается вовсе.

Задержка соответствует заявленной: отличная для игр и совсем не мешает прокрутке текста. Неплохая цветопередача может быть подстроена по вкусу функцией в меню, позволяющей переключать цветовые схемы. Управление меню — на "четыре с плюсом".

Наконец, в основание монитора встроен четырехпортовый USB Hub, весьма полезная для многих въедливых пользователей опция.

NEC MULTISYNC 1550VM

Цена	$445
Угол обзора (по вертикали х по горизонтали)	110x120
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м2
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,3**

Рискнем предположить, что буква "V" в маркировке суть Value Edition. Так часто обозначают упрощенную версию основной модели. По крайней мере характеристики у этого монитора чуть хуже, нежели у предыдущего испытуемого. "Переливы" экрана заметны куда как отчетливей, что понятно, если принять в расчет уменьшенные углы обзора.

Реакция пикселей — на среднем уровне, субъективно матрица реагирует медленнее, чем у предыдущего NEC'а. Не все хорошо и с цветопередачей, правда, есть шанс ее изменить по собственному разумению регулировкой цветовой температуры (она имеется), но достоверной передачи цветов ждать не приходится.





Karat KTM-1510 (+TV-tuner).

KARAT KTM-1510 (+TV-TUNER)

Цена	$540
Угол обзора (по вертикали х по горизонтали)	115x140
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м2
Контрастность	300:1
Интерфейс	D-Sub, S-Video, RCA, Audio In, Head-phone Out



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,5**

А вот и тот самый "Карат" с ТВ-тюнером, упомянутый вскользь в прошлой серии к/ф "УЧУ vs. ЖК". Как оказалось, он отличается от простого "Карата" не только этой любопытной конструктивной особенностью, но и другой матрицей.

С удовольствием отметим, что указанные в системных характеристиках монитора данные весьма и весьма честны. Угол обзора действительно невелик (если придираться к "переливам"), но в телевизионной инкарнации "Карата" на экран можно смотреть под существенно большим углом, нежели тогда, когда монитор используется по прямому назначению (на динамичной картинке такие погрешности слаборазличимы). В остальном матрица (от Samsung, если верить наклейке над экраном) показала себя молодцом, запаса по яркости и контрастности хватило во всех режимах. Цвета — приятные. Порадовало и время реакции пикселей — и в игровом режиме, и на прокрутке текста.

В комплекте, как и подобает телевизору, есть пульт ДУ.

Вывод: достойная покупка для желающих совместить два устройства в одном.

ZULAUF SCOTT SLCD-015BL

Цена	$420
Угол обзора (по вертикали х по горизонтали)	100x120
Время реакции пикселей	35 мс
Яркость	200 Кд/м2
Контрастность	300:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,1**

Мы отдаем себе отчет в том, что участие в нашем тесте модели с индексом "B" (обозначающим мониторы бизнес-категории) не совсем корректно. Но такие модели недороги и пользуются спросом не только у офисных завхозов. И, как оказалось, играть на нем вполне себе можно.



Zulauf Scott SLCD-015BL.

Правда, сначала пришлось подкорректировать совершенно ненатуральный красный цвет (хорошо, что есть раздельная регулировка цветовых компонентов). Но и после этого сохранялись коричневые разводы, отчетливо заметные на серой шкале в нокиевском тесте. Время реакции соответствует заявленному, причем субъективно для черно-белого изображения (прокручиваемый текст) оно чуть хуже, чем для цветного (игры). Обычно бывает наоборот.

17-ДЮЙМОВЫЕ МОНИТОРЫ

NEC MULTISYNC 1700V

Цена	$690
Угол обзора (по вертикали х по горизонтали)	125x140
Время реакции пикселей	40 мс
Яркость	250 Кд/м2
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,3**

"Большой" NEC, в отличие от своего младшего 15-дюймового коллеги, не



NEC MultiSync 1700V.

вызвал стойких положительных эмоций. Очень привлекательная для 17-дюймового монитора от столь именитого производителя цена компенсируется медлительностью матрицы в играх. Там же, в играх, не хватает "света", и, если средствами приложения исправить ничего не удается, приходится крутить настройки. Между тем запас по яркости оказался у данной модели не очень-то большим.

Но при всем том MultiSync 1700V обладает очень достойной цветопередачей...

ZULAUF SCOTT SLCD-017BL

Цена	Нет данных
Угол обзора	140x150 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	25+40 мс
Яркость	400 Кд/м2
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
2,8

Монитор с такой яркостью просто обязан светиться, как лампочка Ялбочкина. На деле же было очень странно увидеть знакомую по нескольким предыдущим неудачным моделям темень в Quake 3, хотя поначалу в Windows уровень яркости и контрастности во всех режимах показался вполне нормальным. Вот вам и 400 кандел на квадратный метр! Приведенные в спецификации задержки (25 + 40 — то есть в сумме целых 65 мс!), напротив, показались не столь страшными (возможно, это предельное значение, снятое в самых худших условиях). Но задержка, пусть даже чуть меньшая 60 мс, конечно, заметна и объективно мешает.

С цветопередачей у старшего Scott'а явных проблем не обнаружилось. Но



Zulauf Scott SLCD-017BL.



SONY SDM-S71.

впечатление окончательно испортил странный дефект: любое окошко Windows отбрасывало некое подобие тени, тянущейся вдоль всего экрана. Такого больше нигде не встречалось, программные проблемы исключены (тут же перетякнув кабель в дожидавшийся своей очереди следующий монитор, мы никаких теней не обнаружили). Возможно, дефект относится исключительно к доставшемуся нам экземпляру, но времени на его замену не оставалось, да и в любом случае эта модель с трудом может быть причислена к игровым.

SONY SDM-S71

Цена	$840
Угол обзора	155x140 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	5+20 мс
Яркость	250 Кд/м2
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,4

Многое из того, что было сказано по поводу SONY SDM-M51D в прошлом раунде, можно отнести и на счет его "увеличенной копии" (внешне корпуса мониторов очень похожи). Аналогичное толково организованное меню, хорошая цветопередача, достаточный для настройки в нокиевском тесте диапазон регулировки яркости с контрастностью...

Но есть, конечно, и отличия. Горизонтальный угол у SDM-S71 оказался меньше вертикального (обычно бывает наоборот). 140 градусов хватает, чтобы края экрана не переливались, но для комфортной обзорности неплохо было бы накинуть десяток-другой градусов, факт. Зато время реакции подогнано к современным стандартам. Визуально задержка хуже показанной лучшими 15-дюймовыми мониторами в нашем тесте (несмотря на заявленные 25 мс, предметы исправно троятся). Но, похоже, на текущий момент для категории 17-дюймовых ЖК такая задержка — если и не предел возможностей, то нечто к нему близкое.



KARAT KTM-1800 (+TV-tuner).

18-ДЮЙМОВЫЕ МОНИТОРЫ

KARAT KTM-1800 (+TV-TUNER)

Цена	$965
Угол обзора	140x140 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	200 Кд/м2
Контрастность	200:1
Интерфейс	D-Sub, S-Video, RCA, Audio In, Head-phone Out

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Интересный дизайн, ТВ-тюнер, хорошие цвета. И, увы, несколько недостатков: углы обзора явно малы, края экрана переливаются оттенками желто-



Silicon Graphics SGI F180.

го, что вызывает дискомфорт даже при идеальной посадке перед монитором. К меню надо долго привыкать, и не факт — что это у вас получится.

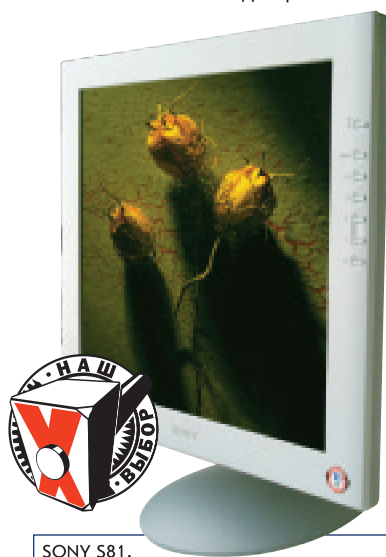
А вот тест на время реакции пикселей ничего позитивно-негативного не выявил: играть можно, не вопрос, но контуры все равно троятся...

SILICON GRAPHICS SGI F180	
Цена	$1500
Угол обзора	160x160 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	больше 50 мс
Яркость	200 Кд/м2
Контрастность	300:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4**

Чем в первую очередь хороши 18-дюймовые матрицы? Тем, что в “родном” разрешении (а это, как и у 17-дюймовых моделей, 1280x1024) стандартный “мелкий” текст читается в Windows без напряжения. Точнее, без необходимости привыкать к такому чтению. В играх, даже изобилующих детализированными картами стратегиях, разница от дополнительного дюйма не так заметна, хотя, безусловно, очень приятна. В обоих случаях сказывается высокая четкость изображения, позволяющая рассматривать мелкие детали.

Что же касается собственно монитора от Silicon Graphics, то он, по логике вещей, должен быть натуральным шедевром, верно же? Хотя бы потому, что эта фирма славится своей профессиональной техникой для работы с графикой. Увы, монитор тоже оказался профессиональным. А именно: дизайнеру (художнику), захотевшему пересесть за ЖК-экран и выбравшему данный аппарат, это удастся сделать с минимальными потерями (хотя, разумеется, необходимо оценить его своими глазами и в тех приложениях, в которых планируется работать).



SONY S81.



SONY N80.

У F180 отличная цветопередача, почти незаметная задержка на скроллинге текста. Изумительная обзорность. И... очень большое (пожалуй, самое большое) в нашем тесте время реакции в играх. Если помните, нечто похожее мы уже проходили в тесте 17-дюймового Philips.

SONY S81	
Цена	$1100
Угол обзора	160x160 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	20+10 мс
Яркость	200 Кд/м2
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub, DVI

НАШ ВЫБОР. ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,6**

Модель, похожая по “повадкам” на S71, хотя матрица, безусловно, другая. По сравнению с S71 исправлена обзорность (причем радикально — придраться не к чему). Зато, как бы в пандан, увеличилась задержка — достигнув все тех же 30-40 мс (субъективные ощущения вполне соответствуют официальным характеристикам). И это, увы, единственный параметр, не позволивший нам назвать монитор шедевром. Отчасти это обидно, ибо кому еще производить шедевры, как не SONY?

Но в целом модель все же очень хороша и вполне достойна “Нашего выбора”. Несмотря на “отдельные недостатки”, равнодушно отнестись к данному аппарату может разве что имеющий склонность к многопользовательским играм с отключенными текстурами (для пущего увеличения скорости реакции) ортодокс, на столе которого стоит профессиональный 21-дюймовый ЭЛТ.

SONY N80	
Цена	$1900
Угол обзора	140x125 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	30+40 мс
Яркость	200 Кд/м2
Контрастность	350:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, USB

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,2**

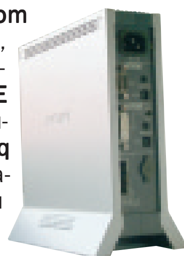
Характеристики немного хуже, чем у предыдущего участника теста, хотя цена много выше — из-за умопомрачительного дизайна. Монитор подключается к внешнему модулю (блок питания, аудиоусилитель и т.п. в одном лице), очертаниями очень похожему на чуждую нам PlayStation 2. Меню вдоль верхнего края экрана — сенсорное, хотя сказать, что удобство управления от этого заметно возросло, нельзя.

Безусловно, кроме внешнего вида, монитор неплох и сам по себе: отличная цветопередача, достаточный угол обзора (но меньший, чем у S81), средняя задержка (30-40 мс субъективно, из спецификации соответствующая строка почему-то убрана). Но качественных отличий, тем более способных оправдать неслабую разницу в стоимости, нет.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям и организациям, предоставившим ЖК-мониторы для тестирования:

"DVM Group" (тел.: (095) 777-1044, www.dvm.ru), **"Классика-ТВ"** (мониторы KARAT; www.classika-tv.ru), **"Ланк"** (мониторы NEC; тел.: (095) 286-0270, www.lanck.ru), **Syscom** (www.syscom3000.ru), представительство компании **Sony CDE** (www.sony.ru), представительство компании **Benq** (www.benq.ru), представительство компании **Scott** (www.scott.ru).



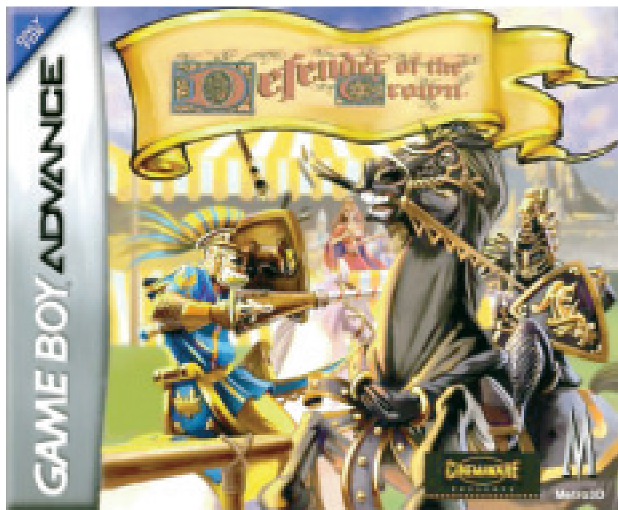


НАС ВОДИЛА МОЛОДОСТЬ

То, что Gameboy Advance (GBA) вытворяет с рынком портативных развлечений, никаких прецедентов в истории человечества не имеет. Полная монополия на зависть Microsoft. Покажи мне, что в твоем GBA, и это скажет мне больше, чем любые паспортные данные.

Когда улеглись первые восторги от того, что ежа Соника теперь можно гонять по вертикальным стенам, едучи в это время в поезде по незабвенному маршруту "Москва — Воркута", выяснилась интересная закономерность: Nintendo и ее приближенные торгуют ностальгией. Библиотека сегодняшних GBA-игр только процентов на 30 состоит из оригинальных проектов, являющихся при этом в основном скверными платформерами с популярными лицензиями во всю голову (Scorpion King, а?). Остальное — перекроенная под карманный формат классика: Final Fight, Sonic, Super Mario, DOOM, Wolfenstein и т.п. Питаемая уникальностью момента (впервые карманная консоль сравнялась по мощности с 16-битными приставками конца прошлого века), тенденция крепчает. Только до конца нынешнего года: ремейк Contra, порт Super Ghouls'n'Ghosts, компиляция Sega Smash Pack 1 (оригинальные Golden Axe и Ecco The Dolphin), копия DOOM II, переиздание обеих Phantasy Star, карманный сиквелоремейк Shinobi, порт классического файтинга от SNK King of Fighters Neo Blood EX, переделка Metal Slug и бог знает что еще. В качестве удара милосердия: Sega, по некоторым данным, готовит в 2003 году карманное переиздание всех серий культовой игры Streets of Rage и релиз полноценного сиквела Streets of Rage 4.

Поймите правильно. Рядом с каждым из этих названий высится огромное каменное слово "КУЛЬТ". Про место любой из этих игр в собственной многотрудной жизни я могу написать
поэму пронзительной красоты
и страшной изобразительной силы: к примеру, ради Ghouls'n'Ghosts я в свое время сагитировал родителей купить мне одну из первых в России Super Nintendo. Ладно я, миллионы глаз по всему миру увлажняются, читая эти названия: теперь можно будет не скачивать rom'ы с подозрительных сайтов в доменной зоне .dk. Теперь можно будет не расставаться с молодостью даже в туалете. Увлечение раритетными консолями оказалось намного более массовым и прибыльным заболеванием, чем мы думали.



У ностальгического благолепия, однако, есть три отрицательных стороны. Первая: новая аудитория, родившаяся намного позже пика популярности игры Samurai Showdown, искренне не понимает, зачем ей это нужно. Мы с вами могли бы заметить, что это проблемы исключительно аудитории и, пожалуй, Nintendo, но давайте смотреть на вещи в перспективе: аксакалы рано или поздно пресытятся старыми воспоминаниями, но консоль, разогнавшись на легких продажах ремейков, не сможет предложить им (нам) ничего другого — и это вторая сторона. Третья и последняя: застой плох по определению, он ведет к загниванию и смерти платформы, revolution not evolution и т.п.

Успешно и со вкусом загнивать, впрочем, можно годами и десятилетиями. Как раз до тех пор, пока не настанет пора выпускать GBA2 и переиздавать всю классику еще раз — скажем, в 32-битном цвете.

Посему как я есть состою на платформе и горячо порицаю, но как потребитель уже придумал сам себе новогодний подарок: Sega Smash Pack 2 с портом оригинального 16-битного блокбастера Shinobi: Shadow Dancer.

Андрей ОМ.

